TOKYO GAME SHOW 2010 стр. 18

№18 | 315 | 2010
НОЯБРЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

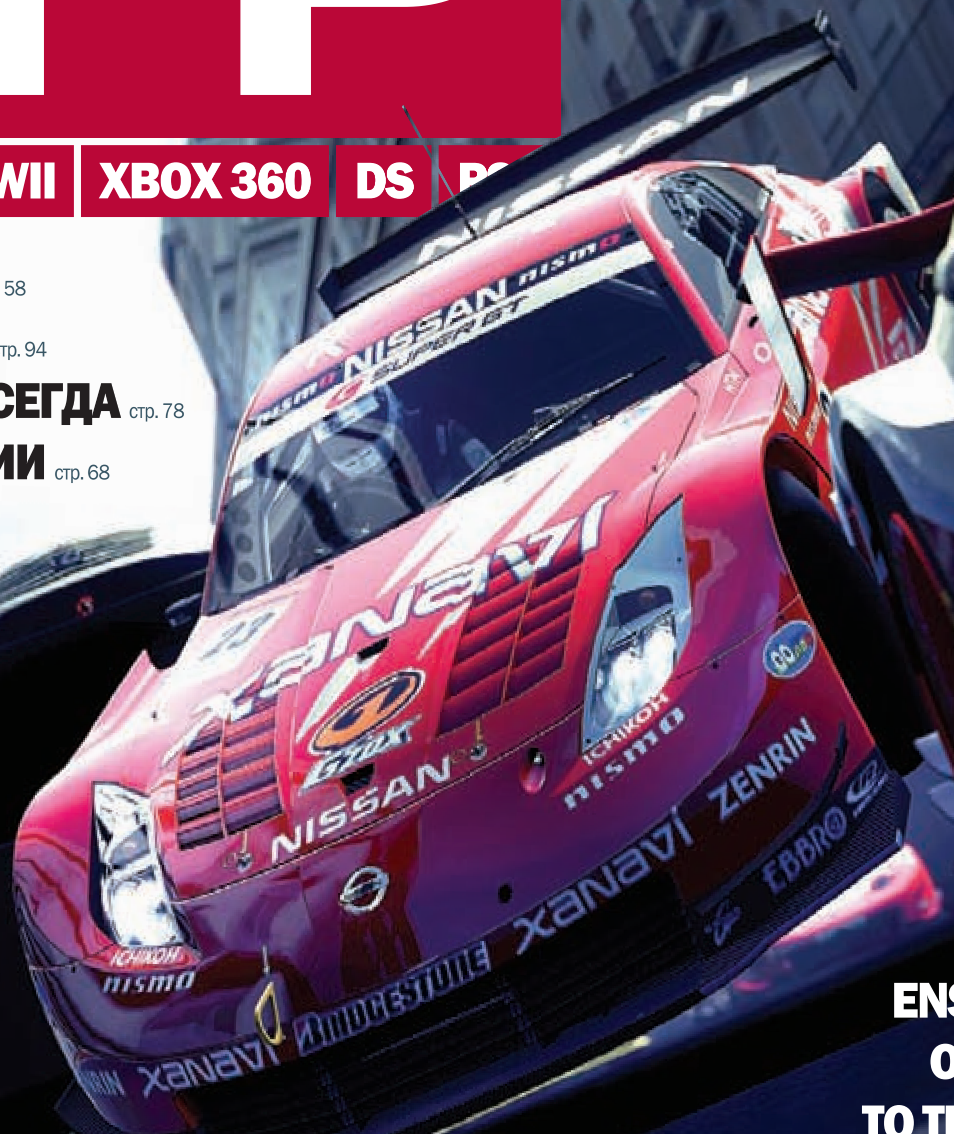




РУБРИКИ
RETROACTIVE
TITSBUSTER
БАНЗАЙ
ПОСТЕР

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 р

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS



НА ДИСКЕ:
LEVEL UP
БЕСПЛАТНЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST стр. 104

GRAN TURISMO 5

ЛУЧШИЙ АВТОСИМУЛЯТОР В ИСТОРИИ ИНДУСТРИИ

192 СТРАНИЦЫ

ПОСТЕРЫ: DmC и Vanquish

ТАКЖЕ: R.U.S.E. | Civilization V | Dragon Quest IX | Sengoku Basara Samurai Heroes



Слово редакторов

Ноябрь 2010 #18 (315)

НА ОБЛОЖКЕ
Gran Turismo 5

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Polyphony Digital



Случилось то, о чем читатели журнала просили еще лет десять назад – и сами не верили в то, что это возможно. С ноября 2010 года лучшие статьи из игрового журнала Famitsu Weekly появятся в журнале «Страна Игр». Каждый месяц не менее 18 страниц с эксклюзивными анонсами, интервью и спецматериалами будут переводиться на русский и публиковаться в «Стране Игр» с сохранением аутентичной верстки Famitsu Weekly.

Всем известно, что языковой барьер и консервативность компаний осложняют работу западной прессы по освещению японских игр. Благодаря сотрудничеству с журналом Famitsu Weekly, мы сможем получать информацию о продуктах раньше англоязычных изданий, публиковать интервью с самыми известными геймдизайнерами, репортажи с закрытых презентаций.

Речь не идет об увеличении доли японских игр в контенте журнала. «Страна Игр» писала и будет писать о том, что важно в масштабах мировой индустрии. Выделив 18 полос под «Территорию Фамицу», команда «Страны Игр» сможет больше внимания уделить освещению западных игр.

Нынешняя политика «Страны Игр» - публиковать больше эксклюзивных материалов, чем вся остальная отечественная игропресса, вместе взятая. Контракт с Famitsu Weekly, а также наши собственные командировки (например, на Tokyo Game Show) и контакты в Capcom, Sega и других издательствах, позволят окончательно «закрыть» вопрос о Японии.

Старт проекта – в следующем номере.

Константин Говорун,
главный редактор



На Tokyo Game Show разговорились после интервью по Marvel vs. Capcom 3 с коллегой-шведом. И обсуждая, какие игры выставки нам запомнились больше всего, сошлись во мнении, что выставка этого года – как трамплин перед следующей TGS. Все анонсированные на ней игры, все так и не показанные долгострои вроде Final Fantasy XIII Versus наконец-то займут свое место на стендах издательств, и уж тут-то за звание самой впечатляющей новинки выставки пойдет нешуточная борьба.

Это, впрочем, не значит, что на Tokyo Game Show 2010 делать было совершенно нечего. Интервью по Last Guardian и новой Ace Combat, эксклюзивная беседа с Юдзи Накой, впечатления от Gran Turismo 5 и Alice: The Madness Returns, сиквела American McGee's Alice, – вот багаж, с которым мы вернулись в Москву. А наша корреспондентка Хайди Кемпс тем временем посмотрела в Сан-Франциско мультиплеер Dead Space 2 и побеседовала с авторами сюжетной кампании Assassin's Creed: Brotherhood. А еще накануне Tokyo Game Show я съездила в Лондон на показ Sega и теперь могу порассказать немало о том, как будет выглядеть сиквел Shogun. Работаем мы сейчас и над статьей о Sonic Team – интервью с нынешним руководителем студии прилагается.

Так что не пропустите не только этот, но и следующий номер «СИ»!

Наталья Одинцова,
заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@gameland.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Тел.: +7 (495) 935-4034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Руководитель спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@gameland.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков ,пишите по адресу: claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком муникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 120 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Quazatron, «песочницы»

Задумался о правилах криминальных симуляторов, что справедливы и за пределами виртуального мира: чем выше поднимается уровень гангстера, тем проще ему нарушать законы. Пока, наконец, он не достигает ультимативной цели – возможности *писать* законы, которые тут же породят новых преступников. Они ведь тоже любят справедливость, только понимают ее не так, как власть имущие.



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 4 года
Любимые игры:
Soul Hackers, Chrono Trigger

Только закончил проходить по второму разу Dead Rising 2, не удержался, запустил первую часть – и снова в бой, снова посыпались головы зомби. Надо же ведь собрать все ачивменты, наделать смешных фотографий, сразиться с теми психопатами, которых не мог одолеть раньше... А еще Фрэнк Вест, может, и бегает как горбун-паралитик, а все же классный персонаж. Журналист! И медведь.



Артём Шорохов

Стаж в журнале: 9 лет
Любимые игры:
Battle City, Xonix

Сбылось очередное предсказание: «актриса» из Heavenly Sword сыграла новую роль в новом амплуа: поклонники Нарико просто обязаны обратить внимание на премьеру Enslaved. Изначально, «Порабощённый» должен был стать CG-фильмом, но... в общем, так уж получилось. Не любите рыжих? Ждите DLC с новым актёрским составом! Также на подходе: пара новых лицедеев для Guardian of Light.

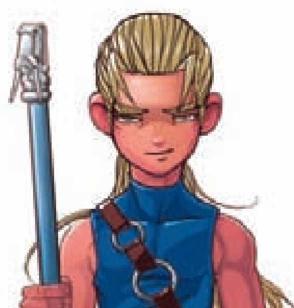


Святослав Торик

Стаж в журнале: 6 лет
Любимые игры:
Содержание рубрики Retroactive

В нашей работе главное – не увлекаться. Запланировал статью про Дюка Нюкема на шесть страниц, зарылся поглубже в источники (пришлось даже залезть в коробку со старыми дисками и искать нужный, отчаянно стараясь не чихать от пыли), несколько дней не выползал из Microsoft Word... и получил на выходе десять страниц. That's gonna leave a mark!





Сергей «отпуск» Цилюрик

Стаж в журнале: 6 лет
Любимые игры:
Metroid Prime, Final Fantasy XII

«Ржать вредно», – железно постановил Константин Говорун и нахмурился. «Что-что? – переспросили коллеги. – Рожать вредно? Но почему же тогда люди занимаются ЭТИМ, поясните нам, господин главный редактор!» «Потому что дураки», – явно не слушая, отмахнулся Врен. Коллеги понимающе переглянулись и, хихикая, отправились угощаться кофе – невкусным, но бесплатным и оттого непобедимым. Никто не ржал.



Радик Валентинов

Стаж в журнале: 8 месяцев
Любимые игры:
Final Fantasy VI, ICO

Энди Сёркис (ну, вы его знаете – Голлум и Кинг-Конг из фильмов Питера Джексона) великолепен в амплуа обезьяны – и знает об этом. Сыграв главного героя Enslaved: Odyssey to the West (читайте мою рецензию на стр. 104), мастер пантомимы не спешит отклеивать бутафорский хвост: впереди роль Цезаря, гориллы-революционера в новом фильме из серии «Планета обезьян» – «Восстание обезьян».

Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ







Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.



3D-монитор и 3D-очки
3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision.

СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНА ИГР

ТЕМА НОМЕРА



Фактические факты

В цифрах – о главном

Самая крупная игровая компания
Nintendo



Капитализация (рыночная стоимость) Nintendo – $35 млрд., до кризиса этот показатель достигал $80 млрд. Nintendo «стоит» дороже, чем все остальные компании, выпускающие игры для PC и консолей, вместе взятые. Также Nintendo чуть дороже, чем вся корпорация Sony целиком (включая подразделения, занимающиеся аудио-видеотехникой).

Самая популярная аркадная игра
Pac-Man

В 2010 году в «Книгу рекордов Гиннесса» была официально включена цифра 293822 – число автоматов с игрой Pac-Man, установленных по всему миру. Так как аркадная индустрия уже не та, что прежде, вряд ли этот рекорд когда-либо будет побит.



Первый разработчик игр в космосе
Ричард Гэрриотт

Создатель цикла Ultima всегда хотел попасть в космос, подобно отцу – астронавту Оуэну Гэрриотту. Мечта исполнилась 12 октября 2008 года благодаря российскому кораблю «Союз».





Первая портативная консоль с доступом в Интернет
Tiger Game.com

Все новое – хорошо забытое старое. Малоизвестная черно-белая консоль от американского производителя электроники также была снабжена тач-скрином – совсем как Nintendo DS. И это в 1997 году. Другое дело, что игры там понавыходили одна кошмарнее другой, и проект быстро умер.

Самые емкие картриджи для SNES
48 Мбит (6 Мбайт)

Такие большие носители информации использовались ролевыми играми Star Ocean и Tales of Phantasia; остальным играм хватало до 32 Мбит. Во времена SNES и Mega Drive от объема картриджа напрямую и очень сильно зависело воспринимаемое «качество картинки» в игре. Больше мегабайт – больше уникальной графики.



Родина Крэша Бандикута
Австралия

Как только не называли Крэша – и лисицей, и собакой. Но бандикут – реально существующее животное. В свое время было модно выпускать игры о тасманском дьяволе, сумчатом волке (он же сумчатый тигр), кенгуру и других эндемиках Австралии и Океании – как находящихся на грани исчезновения, так и уже вымерших.



Самая известная чит-комбинация
Konami Code

«Вверх, «Вверх», «Вниз», «Вниз», «Влево», «Вправо», «Влево», «Вправо», A, B. Код впервые появился в игре Gradius для NES, но широко стал известен с релизом первой восьмибитной Contra (где давал дополнительные жизни). С тех пор код нередко включался в игры от Konami, других игроиздателей и стал знаковым явлением современной массовой культуры.



Кто убил Айрис?
Дженова

Речь идет о сюжете Final Fantasy VII. Девушку пронзает мечом Дженова, принявшая облик Сефирота. Удивительно, но многие геймеры прошли игру до конца, так и не разобравшись, где настоящий Сефирот, а где – подделка.



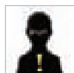
› Новости: у всех на устах



Oddworld возвращается

Английская компания Just Add Water, выпустившая на PSN шутер Gravity Crash, взялась за воскрешение сериала Oddworld, пообещав целых шесть релизов на различных платформах. Первым из них станет HD-римейк Oddworld: Stranger's Wrath (бывшей Xbox-эксклюзивом) для PS3 – как и Gravity Crash, это будет скачиваемая игра. Она сможет похвастаться поддержкой Move, картинкой разрешения 720p и некоторыми добавками, о которых разработчики предпочитают не распространяться. Stranger's Wrath обещают выпустить к следующей Пасхе.

Насчет других пяти выпусков Oddworld пока что известно одно – в них появятся все любимые фанатами персонажи чудного мира. А Stranger's Wrath стала первой потому, что средний балл на Metacritic у нее был выше.



Святослав Торик: Oddworld для ретромана как запах одеколона «Шипр» для потомственного алкоголика. Когда-то возникали от этой необычной штуки чудесные ощущения, но марка слишком давно не давала о себе знать. И шесть релизов – это ровно вдвое больше того, что студия Oddworld Inhabitants обещала на старте в 1994-м.

Я так понимаю, Лорн Лэннинг больше не при делах, а тайтл передали в разработку Just Add Water просто потому, что они умеют делать аркады для PSN. И что-то мне от этого факта ни жарко, ни холодно...



Илья Ченцов: Насколько я помню, PC-версии иксбоксовских «Оддворлдов» обещали еще в прошлом году. На «Стиме» якобы должны они были появиться, но нетушки.

Кстати, если опять «порыться в мусорке» (а точнее, перечитать мой спец из 206 номера), можно найти немаленький список отмененных оддворлдовских игр:

Sligstorm – небольшой «гайден» про слига-альбиноса.

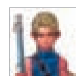
Hand of Odd – RTS.

Squeek's Oddysee – про Сквика и Нода, персонажей-симбионтов.

The Brutal Ballad of Fangus Klot – про пастуха, страдающего приступами безумия. По дизайну скорее ближе к Stranger's Wrath, чем к «Оддисеям».

Как видите, на шесть тайтлов (включая порты с Xbox) тут хватит. Вопрос в том, будут ли они делать эти игры или что-то другое.

Да, и по моему мнению, Stranger's Wrath – самая «нестранная» игра в сериале. Я больше жду Munch's Oddysee. Для PC, конечно.



Сергей Цилюрик: Хочется ухмыльнуться: у первого Xbox теперь уже совсем не осталось крутых эксклюзивов (ну, по крайней мере тех, что запомнились бы). Halo и Fable убежали на PC, Ninja Gaiden и вот теперь Stranger's Wrath – на PS3.

А вообще, мне всегда было интересно – кто их целевая аудитория? Как они планируют завоевывать покупателей? У них же все такое... странное. А странного массы обычно не ценят.

Мое знакомство с Oddworld ограничилось дилогией про Эйба, и началось с демодиска, что к PS one прилагался – на нем было начало Oddyssee, которое меня в то время поразило возможностью вселяться во врагов и отдавать голосовые команды союзникам. Потом, когда руки дошли до собственно игрового процесса в Exoddus (его полную версию добыл раньше), меня очень расстроило то, что вербальная коммуникация в нем использовалась не ахти как, и большую часть времени Эйб проводил где-то в глуши, спасаясь от фауны. Так что послевкусие оказалось смешанным: вроде бы все такое странное, а на деле – платформер с головоломочными элементами, коих немало. И все эти обмены фразами казались больше декоративными, нежели полезными.



Илья Ченцов: Они были как минимум нужны для решения головоломок. Вселиться в скрэба, задрать второго скрэба. Или там позвать парамайта подергать за кольцо.

Впрочем, согласен – когда я об игре читал превьюху (в «Стране Игр», кстати, там были здоровенные арты с персонажами, облик которых срывал крышу – думаю, тогда я впервые «Оддворлдом» и заинтересовался), то предполагал несколько большие коммуникационные возможности.

Хотя, когда спустя довольно много времени поиграл (тоже вначале в Exoddus), разочарован не был. Там ведь много всякой необязательной фигни – например, можно в облике слига говорить с другими слигами (Hey! – What? – Ha-ha-huh! – Ha-ha-huh!), а если, скажем, вселившись в директора, скомандовать слигам «Do it!», когда им нечего дергать, они щелкают затворами своих пушек. Мудоконы еще ржут, когда Эйб пукает или об стенку лбом стукнется.



Та самая статья про Oddworld из 9 номера «Страны Игр» за 1997 год.



Артём Шорохов: Совершенно непонятно. Во-первых, без Oddworld Inhabitants и Лэннинга лично мне (за «всех», конечно, говорить не стану, но это подразумевается) это изобилие не нужно. Тем более что стоило бы сделать хоть одну приличную вещь, прежде чем обещать аж шесть. Во-вторых, Stranger's Wrath – игра ещё достаточно свежая и в римейке не нуждается. Пусть лучше, как того давно хотят фанаты, переиздадут в HD игры Фумито Уэды. В-третьих, Just Add Water всё-таки заслуживает индивидуального большого проекта, а не чистки авгиевых конюшен. В-четвёртых... Ёлки-палки, неужели настолько уж хочется хоть куда-нибудь засунуть этот Move? Хвастовство ведь идёт на уровне инноваций, продолжается копированием Wii, а анонсируется что, старые игры с Xbox? Бр-р-р...



Сергей Цилюрик: Ну, Just Add Water говорят, что сотрудничают с Oddworld Inhabitants вроде как, что они нашли общий язык и все такое.



Артём Шорохов: Есть такой старый анекдот:

– А вот моему соседу семьдесят, так он говорит, что по четыре раза за ночь может!

– Ну так и вы говорите.

То есть речь о чём? Трудно делать римейк из исходных материалов, если не у кого эти исходные материалы взять. Вот тебе и «сотрудничество». Конечно, кто-то должен вести проект со стороны Inhabitants. Другое дело, то ли это сотрудничество, которого фанаты действительно хотели бы в рамках новой вселенной Oddworld. Я понимаю, что звучу как брюзга, но мне и впрямь кажется вся эта возня пустой затеей, которая никому не нужна. Рад буду ошибиться. =)



Илья Ченцов: Я думаю, что и сами OI сейчас вполне способны слажать. Как я уже отмечал, последний Oddworld был уже недостаточно Odd.



Артём Шорохов: Думаю, дело в том, что им как будто бы слажать можно. «Я тебя породил, я тебя и убью». А когда чужие люди в сапогах грязных... Ну, неприятно как-то. Понимаю, что глупо звучит, но вот оно так. Примерно настолько же было неприятно увидеть DoA: Paradise. **СИ**



BGDE на PS3/Xbox 360

Ubisoft рапортует – знаменитая игра Мишеля Анселя Beyond Good & Evil в будущем выйдет на просторы Xbox Live и PlayStation Network. При этом она будет щеголяет полнокровным HD в 1080р, обновленными моделями персонажей, улучшенными текстурами, новеньким музыкальным сопровождением, а так же достижениями и трофеями.

Впервые Beyond Good & Evil появилась на прилавках в 2003 году. Отличный проект, совмещавший в себе паззлы, приключенческие элементы и даже экшн, быстро полюбился игрокам, а игровая индустрия обогатилась новым узнаваемым персонажем – журналисткой Джейд.





Final Fantasy XIII на Xbox 360 в Японии

Square Enix, вопреки своим предыдущим заявлениям, все-таки выпустит Final Fantasy XIII на Xbox 360 в Японии. Компания анонсировала Final Fantasy Ultimate Hits International — бюджетную (вдвое дешевле изначальной стоимости PS3-релиза) версию игры с добавленным легким уровнем сложности и английской озвучкой. Нового контента непосредственно в игре не будет, однако она обзаведется дополнительным эпилогом в виде прилагающейся книжечки.

Square Enix утверждает, что решение о выпуске FFXIII на консоли от Microsoft было принято ввиду изменившихся рыночных условий (в частности, после релиза Xbox 360 с обновленным дизайном). Тем не менее, многие потребители остались крайне недовольны поступком компании и забросали ее президента, Ёити Ваду, гневными сообщениями в Твиттере.

Наконец, анонс финальной версии «финалки» положил конец всяким мыслям о DLC. Режиссер игры Мотому Торияма, год назад убеждавший геймеров не расставаться с копиями игры и не стирать сейвы, отмахнулся: «У нас были планы на DLC, но потом они пропали. Извините».



Евгений Закиров: Поначалу, кстати, все надеялись, что это все слухи, а нет – еще до официального подтверждения в японском Live! запустили видео, в котором команда Xbox 360 поливает друг друга водой, пытаясь понять, мол, не сон ли это. Нет, не сон.

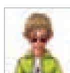
В японских блогах реакция была неоднозначной. Как в своё время с Tales of Vesperia, только консоли поменяли местами, и теперь многие ругают PS3. Но не все. В основном обиняки сыплются на несчастных Square Enix. Слова благодарности, конечно, встречаются тоже, но таааак редко.



Сергей Цилюрик: Прекрасно понимаю недовольных: никому не нравится, когда им врут. И не понимаю, что мешает Square Enix выпустить то же самое «Ultimate Hits»-издание еще и на PS3. Всяко меньше было бы возмущающихся.

Меня здесь, однако, куда больше поражает ситуация с DLC – такое ощущение, что повторяется история с городами в FFXIII. «Ну, мы хотели их сделать, но это было как-то сложновато, и мы передумали».

Дело-то тут в том, что даже те, кому FFXIII категорически не понравилась (я, например), скорее всего, уж признают, что DLC пошел бы игре только на пользу. Чего ей не хватало больше всего? Геймплея. Какой-то свободы передвижения. Мира, который можно было бы исследовать. Так вот, был там Gran Pulse – целая планета, которая была представлена на деле большой полянкой и кучей коридоров во все стороны от нее. Сделать дополнение, расширяющее просторы для прогулок, добавить новых и интересных врагов, новые квесты какие-нибудь и обязательно настоящего опционального супербосса в духе FF7-8 взамен куцого Верцингеторикса, попросить за это 5-10 долларов – и все были бы довольны. Но нет – имея шанс задешево сделать DLC, который бы продался (в этом-то вообще никаких сомнений) и сделал бы игру чуть лучше, Вада с Ториямой заленились, пожадничали, протупили (подчеркнуть нужное). В любом случае, вышло еще одно непопулярное решение относительно FFXIII. Судя по тому, что я слышу про FFXIV, с ней происходит что-то не менее дурное – боюсь, такими темпами они реально закопают имя Final Fantasy куда поглубже.



Артём Шорохов: А поясните для тех, кто не в теме, из-за чего сыр-бор? FF XIII вышла сто лет назад на обеих консолях, все поиграли и забыли. А тут-то в чём подвох, в том, что японской версии для 360 не было, а теперь вдруг пообещали в декабре выпустить? Ну и что? Владельцам PS3 книжечку не доложили? Я и правда не совсем понимаю.

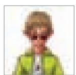


Сергей Цилюрик: Я думаю, виной всему ложные обещания эксклюзивности – Square Enix ведь божилась все время, что в Японии FFXIII выйдет только на PS3. Евгений тут раньше упоминал Tales of Vesperia, в случае с которой многие купили Xbox 360, на который эксклюзивно была заявлена игра, а она годом спустя вышла на PS3 в дополненном виде (Sony-то, как известно, не приемлет поздних портов, если в них нет какого-то дополнительного контента). В таком случае фанаты, купившие игру на Xbox 360 (а особенно те, кто еще и консоль приобрели впридачу), оказались обманутыми. Тут – схожая ситуация. Опять же, владельцам PS3, может, тоже хотелось «интернациональной» версии – у них же целая традиция дорабатывать игры для западного релиза, а потом перепродавать их в Японии с английской озвучкой и всеми исправлениями. А тут сама игра практически не изменилась (Easy Mode в настолько элементарной RPG? Фи!), зато лишний контент все же есть. Плюс вот эту самую Ultimate Hits International выпускают сразу по бюджетной цене – она будет стоить вдвое меньше того, сколько за FFXIII просили на запуске. **СИ**

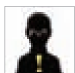


Он улетел, но обещал вернуться

Недавно стало известно, что премьеру Gears of War 3, назначенную ранее на 11 апреля, отложили на целые полгода – до не конкретизированной в числах «осени 2011». Причем объясняется это довольно странным образом, мол, Gears 3 это настолько важное событие в развлекательной индустрии, что его просто нельзя не приберечь до горячего предпраздничного сезона. Вроде как, подумали-подумали, да и решили перенести, а никаких задержек с производством совершенно и нет.



Артём Шорохов: Я не стану спрашивать, действительно ли MS и Epic собираются хранить за пазухой совершенно готовую игру, думаю, всем здесь понятно, что эти полгода пройдут с пользой. У меня вопрос проще и сложнее одновременно: что вы думаете о переносах даты выхода долгожданных игр вообще? Есть мнение, что они идут только в плюс, но ведь и раздражают, как и всякое невыполненное обещание, тоже. Опять же, каждая отсрочка – очевидный перерасход бюджета, который при фиксированных ценах на игры, вполне вероятно, сказывается на том же самом качестве. Не поэтому ли, например, кое-какие продукты выходят в обкромсанном виде и еще несколько месяцев состригают с поклонников недостачу при помощи DLC? (Горячий привет «Мафии 2»!) И, наконец, что вы думаете о так называемом «Втором Рождестве» – весеннем релизном окне, куда издатели все чаще выставляют крупные проекты, не желая сталкивать лбами своих золотоносных кур? Именно на будущее «Второе Рождество» в нынешнем году анонсировали огромное число ожидаемых геймерами игр, внезапно там стало тесновато, и, как мы видим, та же Microsoft уже сказала свое слово: «обычное» Рождество престижнее, а кто старое помянет, тому и глаз вон…

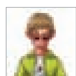


Святослав Торик: До момента, когда я – внезапно, разумеется – осознал ситуацию с Mafia II, я искренне верил, что любая задержка идет игре на пользу. Когда я отвечал за выход оффлайновых игр класса B, я нередко сталкивался с непредвиденными факторами из серии «за день до отправки диска на завод наши тестеры отловили критичный баг, исправление займет неделю». Неделю так неделю, куда деваться. Так что когда издатель AAA-тайтла заявлял о переносе даты за год до намеченного, я думал об этих людях предельно уважительно: ну надо же, как у них там все расписано по датам, как далеко вперед глядят! А сейчас – да, я начинаю понимать, что такая задержка может потребоваться для выпекания «горячей добавки»: когда игрок уже освоил основной контент, и вот-вот сорвется на другой продукт, но тут мы ему подсовываем ~~LSD LCD~~ DLC – причем неважно, паролем в преордере, ссылкой из лончера или жирным намеком из главного меню игры, – и все, он готов отстегнуть еще десятку (а это, на минуточку, 15-20% от стоимости игры) просто за то, чтобы продлить удовольствие еще на какой-то отрезок времени. И если издатель, как в случае с Jimmy's Vendetta, убеждает игрока, что за сраную десятку он получит контента БОЛЬШЕ, чем от купленной за неделю до того коробки за полтинник, то можно смело утверждать, что с этого крючка игрок уже не соскочит. Хотя, возможно, почувствует подвох.

Издатели ныне продают уже не сюжеты, не сеттинги и даже не сервисы – они продают сложносочиненную систему (о, надо будет про фейсбуковский Assassin's Creed написать, когда оно с AC: Brotherhood заработает в связке), запутывая игрока так, что тот уже толком не понимает – то ли заплатить приличных денег за таймкиллер на пару вечеров, как это было раньше; то ли накинуть 20% сверху и получить таймкиллер на неделю (если не больше с учетом ачивок и мультиплеера). Я боюсь только того, что это станет обычной тенденцией, и, покупая, предположим, Hitman 5 с логичной, но обрезанной до состояния «Чё это было?» концовкой, я буду подсознательно готов выложить еще десятку за пару миссий, которые мне эту самую концовку раскроют во всех деталях. И еще десятку за второй DLC, в котором ситуация будет показана глазами противника. И еще десятку за три приквельных миссии. И еще... и еще...



Евгений Закиров: Не уверен, что «передержать» игру – это одно и то же, что и «сделать ее лучше». Если задержка релиза связана с тем, что разработчики не успевают что-то доделать, то это повод для опасений – значит, либо есть фатальный косяк, либо они просто не могут собрать все в одну кучу да в приличном виде. При этом перенос даты выхода, скажем, на месяц не так страшен. Но когда используют формулировку «когда будет готово» или «когда мы будем довольны», значит, речь идет либо о Blizzard и нет поводов для беспокойства, либо про тех, кто просто не торопится. А игра ведь устареет. Ведь та же задержка на полгода или чуть больше старит, и старит сильно. Плюс, когда релиз откладывают несколько раз – это тоже очень плохо. У покупателей ведь (у меня, например) не складывается впечатление, что «игра будет лучше, только дайте время», люди видят какой-никакой, а обман ожиданий. Обещали – не выполнили. Плохо!



Артём Шорохов: Но ведь есть и обратные примеры. Самый из них грустный и громкий – Alon in the Dark от тонущей Atari. Напомню, что компания медленно погружалась в трясину и боссам было чрезвычайно выжно выбросить свой главный продукт на полки точно в срок – крайне неудобный, – и при этом любой ценой. Уложились, выпустили. И мир получил отличную, но со всех сторон сырую и недоделанную игру, которая, будучи почти во всем классной и нужной, погибла как раз из-за нежелания издателя перенести релиз. И ведь речь, к сожалению, не о сто первом шутере про Вторую мировую, а о действительно востребованной игре, аналогов которой на рынке или немного, или нет вовсе.

Это – радикальный пример. А ведь была еще, например, Midway. Не дьявол во плоти, но тоже издательство из тех, что не могли позволить себе переносы сроков и оттого выпускающие игры, которые точно стали бы лучше, если б на них потратили больше времени. Здесь можно сказать, что все такие издательства или уже вымерли или вымрут в ближайшее время, и останутся только те, что планируют лучше и у кого бюджетный буфер толще. Но ведь и среди них тоже будут те, кто в отстающих, и те, кто в догоняющих, а значит, ситуация в ближашее время вряд ли внезапно изменится.



Константин Говорун: Понятное дело, что выпускать игры ежегодно – порочная практика, но долгострои – с пятью годами разработки и больше – всегда подозрительны и вредны. Для меня комфортно, когда за шесть лет существования консоли выходит три AAA-игры одного цикла или от одного талантливого геймдизайнера, вроде Кодзимы. Поэтому когда Фумито Уэда задерживает The Last Guardian, это означает не только то, что мы увидим игру позже. Теперь можно быть уверенным: следующая игра мэтра появится уже только на PlayStation 4. А это уже никуда не годится – ведь для PlayStation 2 он успел сделать два проекта. Чуть проще с Gran Turismo 5 – в гонки можно играть бесконечно, а если надоест – DLC прикупить. Но тоже ведь всем понятно: Gran Turismo 6 ждать уже бесполезно.

С Gears of War, впрочем, все иначе. Это уже третья часть в поколении, Клифф Блежински плодовит, с ресурсами у него все хорошо, рабочий процесс он организует правильно. За это время, глядишь, параллельно еще что-то интересное анонсирует. Поэтому лишние полгода – не срок.



Артём Шорохов: А вот, кстати, бытует ведь такое мнение, что этот финт с Gears 3 как раз и есть первый шаг Microsoft по плавному переносу «финальной части трилогии» в будущее поколение. Мол, ещё чуть-чуть, и анонсируют следующий Xbox, у которого уже имеется мощный лонч-тайтл... Я не слишком в это верю, но гипотеза есть, и даже выглядит относительно правдоподобно.



Александр Устинов: К сожалению, сейчас самыми главными в цикле выпуска и производства стали маркетологи и финансисты. Как они скажут – так и будет. И, как мне кажется, разрботчики с их собственными желаниями в этой цепи – самое последнее звено. Те, кто заведует деньгами, будут решать, какие игры потребитель получит и в каком виде (обрезанную Mafia II, недоделанный Alone in the Dark, отполированный StarCraft II) – тут о причинах гадать бесполезно, равно как и возмущаться. Да и саму ситуацию с переносами можно рассматривать двояко. Естественно, что обидно, когда то, чего ты ждешь, отдаляется еще больше. Но, с другой стороны, у нас есть, например, ситуация с нынешним годом, в конце которого должен был случиться игровой overkill – и я очень и очень рад, что ряд проектов (среди которых и очень ожидаемый Deus Ex) укатили куда-то в 2011-й: лично я могу и подождать, поиграть во что-нибудь другое. В конце концов, все мы стали жадными и нетерпеливыми – что те, кто делает и выпускает, что те, кто потребляет. Поэтому на переносы я все-таки предлагаю смотреть не только как на тренировку воли, но и как на возможность еще раз обдумать покупку: «А оно мне надо?». **СИ**

Индустрия: чирик-чирик

Маленькие мысли больших людей



@Kojima_Hideo
Хидео Кодзима

отец Metal Gear

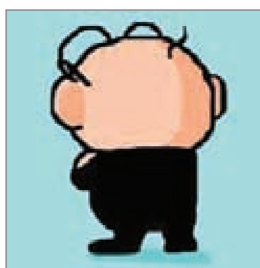
RT @Ken1555: Поздравляю Мура Сю с выходом на связь! На этом всё! Сюо Мурата, постановщик ZOE: The Second Runner, приобщился к Твиттеру. Глядите-ка! @mura_Shu.

Хотя MGS изобрёл именно я, я им не владею. Поэтому, покуда есть фанаты, в какой-либо форме MGS будет продолжаться. Даже если я уйду из бизнеса, даже если я уйду из этого мира. Так происходит со всеми удачно продающимися сериями. В тот момент, когда я буду передавать Голливуду права на экранизацию, возникнет вопрос о сиквеле. И я передам право делать сиквел, и это всё не будет иметь никакого отношения ко мне, нынешнему автору.

Что?! Мой любимый El Topo?! Это же фильм, который больше всего повлиял на MGS! @suda_51 Великолепное сотрудничество. **RT** @iidakazutoshi: Ура! Показы El Topo! На веб-сайте обнаружен баннер Desperate Struggle! www.el-topo.jp.

Надо бы уже начать думать о следующей неделе. Как только кончится шоу, сразу переключиться на следующую задачу. Если после шоу я опять «размякну», то я, как всегда, потом снова впаду в осеннюю депрессию.

Лишь спустя шесть месяцев я заметил, что не отрываюсь от Твиттера. Дома, в электричке, в туалете, на работе, на встрече, в лифте, на ходу, за едой, перед ТВ… Я наркоман какой-то! Сегодня наконец выбрался в ресторан с близкими друзьями, и на пожалуйста: пальцем в Айфоне, пишу в Твиттер…



@PG_kamiya
Хидеки Камия

отец Devil May Cry

Тогда сначала попробуйте сдать экзамен на второй уровень владения языком. **RT** @matsu009: @PG_kamiya Сенсей… Я тоже хочу заклеить иностранку!

В итоге, правда, заклеил не англоговорящую девчонку…

Нет… Для того, чтобы выполнить квест «Заклеить англоговорящую девчонку»… **RT** @Nine_Nine: @PG_kamiya Вы наверняка так хорошо выучили английский из-за того, что не могли показаться на глаза учителю, не зная язык лучше него?

Если грудь хороша, то можно и потрясти… Но тут главное не увлекаться… **RT** @bat3104: @PG_kamiya Я обычно приветствую людей криком: «Потряси сиськами!», интересно, как это воспринимается…

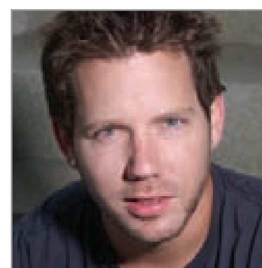
На Земле полно людей, которые ни черта не понимают в сиськах…

Я был в Великобритании, Испании, США, Канаде, и мне они все понравились. **RT** @Grecco: @PG_kamiya Какая страна, из тех, что вы посетили, вам больше всего понравилась?

Даааааааааа. **RT** @noctisvxiii: @PG_kamiya Не подскажете ли, работаете ли вы над новой игрой? Просто ответьте да/нет.

Я тоже. **RT** @darthdome: @PG_kamiya Я хочу, чтобы вы снова сделали Okami.

XD **RT** @DoctorAvenue: @PG_kamiya Уважаю ваше умение отвечать на каждый комментарий в твиттере и умение делать потрясные игры!



@therealcliffyb
Клифф Блежински

отец Gears of War

Для справки и цитирования: я люблю Kinect. ;)

Motion-управлению не надо устраивать полуночные лаунч-эвенты. Вот после тихого часа – самое оно.

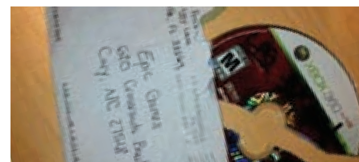
Хотя бы раз в жизни каждому стоит поработать в сфере обслуживания. Я год проработал в «Макдоналдсе» города Ла-Верна (штат Калифорния).

«Трансформеры» **RT** pjwarren: @therealcliffyb Эй, Клифф, какая у тебя самая любимая вселенная из тех, к каким ты ещё не прикладывал руку?

Пару лет назад провёл для Джосс и Натана Филионов* экскурсию по E3. Вот что сказала Джосс: «Ух ты, за 15 минут я увидела здесь креатива больше, чем во всём Голливуде!»

(* Натан Филион – голливудский актёр, преимущественно известный по главной роли в культовом ТВ-сериале «Светлячок». – *Прим. Ред.*)

Мы согласны. (Надпись на диске: «Лаги отстой!») Ожидайте новостей на эту тему вскоре.

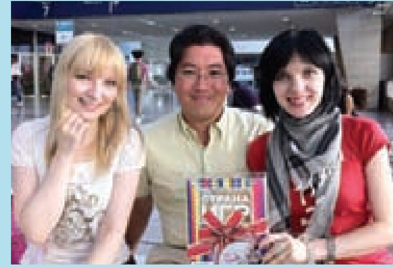


Раам победил! Стойте, кто там следующий? Что? Вейдер? ГРЁБАННЫЙ ДАРТ ВЕЙДЕР? ВОТ БЛИИИИИИИН…

Tokyo Game Show 2010 – пожалуй, самый информационно насыщенный гейм-эвент за всю историю гейм-эвентов. Японцы твитят как сумасшедшие, гайдзины не отстают. Но помимо токийских страстей твит-зависимых геймеров развлекали и страсти локальные. Например, заочное соревнование Эда Буна и Клиффа Блежински, когда в очередном онлайн-голосовании на звание Самого Крутого Злодея схлестнулись в нелёгкой схватке Шао Кан и генерал Раам...

Фото месяца

@Nakayuji
На TGS у меня взял интервью русский игровой журнал «Страна Игр». Меня впервые интервьюировали русские; они такие кавайные!





@Nakayuji
Юдзи Нака
отец Sonic the Hedgehog

Поскольку с прошлой пятницы я был на TGS, подарок на д/р от фирмы я получил лишь сегодня. Я очень рад. Правда, я всегда очень смущаюсь, поэтому намекал, что, мол, не надо ничего дарить; тем не менее, видимо, они заранее уже всё подготовили. Хочется их всех поблагодарить.



Церемония награждения по результатам заезда. И поскольку я занял третье место, я попал на этот подиум!





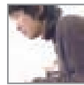
@Akiman7
Акира Ясуда
иллюстратор Street Fighter

Целых два заказа на мою обложку для iPad! Спасибо вам большое.
http://www.empty.co.jp/acmodern.html

Здорово: усилились меры контроля не только за теми, кто расшаривает в Winny* новые файлы, но и за теми, кто их скачивает. http://tinyurl.com/2fh6f9y
(* Японская файлообменная сеть, в которой обосновались пираты. – *Прим. Ред.*)

А Рю так популярен!.. Не ожидал!





@Fumito_ueda
Фумито Уэда
отец Ico

Прошёл Reach. Интерактивная концовка после финального ролика, освещение в сценах – всё это произвело на меня большое впечатление, снаряд попал прямо в цель. Парни каждый раз умудряются создать отличную атмосферу!

Не волноваться, не волноваться… Неужели я скоро пройду кампанию в Reach?

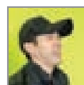
Случайно встретил геймдизайнера Heavy Rain, Девида Кейджа. До того, как стать геймдизайнером, он, по слухам, был композитором и работал с Дэвидом Боуи.

Спасибо за сочувствие и поддержку! Мои поздравления всем, кто получил награды. А я всё думал, получит ли ICO & Wanda HD приз… (Знаю, уже достал вас этим.)



@Kaz_Yamauchi
Кадзунори Ямаути
отец Gran Turismo

Действительно, трудно сделать из «игры, обладающей потрясающей графикой» «потрясающую рекламную картинку». Если подумать о том, как это делается в музыке и кино, весьма схожих сферах, то, вроде бы, всё ясно. Но очевидно, что об играх не так много говорят. Поэтому в итоге всё зависит, скорее всего, от слогана.



@Shinji_mikami
Синдзи Миками
отец Resident Evil

Прошу прощения, ошибся: 3 мин. 44 сек. Впрочем, вроде бы, уже появился человек, уложившийся на 40 секунд быстрее. А стоит им ещё немного попрактиковаться…

Видел, как в демке Vanquish в бонусном заезде уложились в 4 мин. 33 сек. Вот тебе на, есть же на свете умельцы!

Очень жду свежего сезона Top Gear. Это самая безбашенная передача из всех!



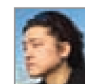
@Mizuguchitter
Тецуя Мидзугути
отец Rez

Сейчас играю в Child of Eden. Так, над чем бы лучше в ближайшее время поработать? А ведь доделывать ещё много чего. Хм…

В качестве лучшей игры на TGS (Tokyo Game Show Best in Show) американским изданием IGN была выбрана Child of Eden! Я так рад! (´ ー `) Спасибо большое! http://bit.ly/d9PwOH

Ух ты, более 1000 просмотров. Наши странные рожи распространяются по Интернету. **QT** @MUNETATSU Мидзугути-сан, это вы о конкурсе «странные рожи», который устроили допрашивавшие вас журналисты?.. **RT** @Mizuguchitter Нет, с этим мы не победим. Чемпионы – вы.





@PG_inaba
Ацуси Инаба
продюсер Okami

Доброе утро. Холодрыга! Сегодня я отправляюсь в Европу. За пять дней я посещу пять стран, чтобы собрать необходимые данные для Vanquish… А сейчас я еду в [аэропорт] Нарита!

Доброе утро. Токийская игровая выставка завершена, и я со свежими чувствами готов налечь на работу. А на следующей неделе я еду в европейское турне!

В версии Vanquish, показанной на TGS, есть как эпизоды, которые имеются в публичной демоверсии, так и не включённые в неё. Люди, игравшие в демку (да и не игравшие тоже!), обязательно попробуйте TGS-версию!



TOKYO GAME SHOW 2010

Не секрет, что японская игровая индустрия – в глубоком кризисе. Западные геймдизайнеры, студии, компании перетягивают канат на себя – год за годом их доля на мировом рынке увеличивается. Mass Effect, God of War, Halo заменили нам Tekken и Final Fantasy. Что ж, выставка Tokyo Game Show 2010 показала: перелом близок; совсем скоро Sega, Konami, Capcom, Namco Bandai, Tecmo Koei, Square Enix, Sony Computer Entertainment нанесут ответный удар. Добавьте к этому линейку Nintendo, безоговорочного лидера рынка, – игровое счастье наступит для всех и каждого. Осталось лишь дождаться 2011 года, когда выйдет большинство анонсированных на выставке игр.



Константин
Говорун

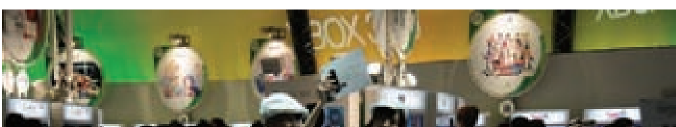


Синдзи Миками (слева) и Ацуси Инаба (справа) показывают challenge mode в Vanquish.



Хидео Кодзима клеит симпатичную девчонку на глазах у изумленной публики. Ну и заодно рассказывает о новом сингле.





А кому сейчас легко?

Страна восходящего солнца еще с 90-х переживает экономический спад – другое дело, что на «кризис» в нашем понимании он не очень похож. Продукты в магазинах – лишь дешевеют, курс иены стабильно растет по отношению к доллару; фактически, уровень жизни для многих только растет при сохранении прежней зарплаты. Плохо бизнесу: экспортируемые за океан автомобили, техника и, конечно же, видеоигры приносят меньше денег (стоимость разработки – в иенах, а продаются они за дешевеющие доллары и евро). А быстро стареющее население – головная боль для отдела кадров. Например, Кейдзи Инафуне, глава разработок Capcom, говорил мне в мае: "Причина, по которой мы ищем студии разработки за рубежом, – то, что в Осаке уже попросту нет квалифицированных кадров, которых мы можем нанять и посадить делать новые игры. А все штатные сотрудники уже чем-то заняты». Неудивительно, что японские издательства проигрывают в наши дни западным даже по количеству релизов.

В последнее время мы часто задаем геймдизайнерам вопрос: «Почему за последние 10 лет японские видеоигры сдали позиции?» Ответы самые разные – хотя все, например, согласны: есть существенные проблемы с графическими движками. Юдзи Нака, создатель Sonic the Hedgehog, в эксклюзивном интервью «Стране Игр» сказал: «В девяностые годы японцы фактически создали современную игровую индустрию; по праву первопроходцев они были впереди и по технологиям. С тех пор Запад не только нагнал, но и перегнал Японию. И теперь уже нам приходится наверстывать упущенное». Кейдзи Инафуне поделился опасениями с New York Times: «Япония отстает минимум лет на пять… Ключ успеха Capcom – в создании игр, которые были бы интересны западной аудитории. Я хочу знать, как живут люди на Западе, и научиться делать интересные им игры». У Кадзутоки Коно, руководителя Team Aces и продюсера Ace Combat: Assault Horizon, настроение боевое: «Да, мы чувствуем, что нам брошен вызов. Мы принимаем его: наша новая игра технологически не уступает лучшим западным образцам». Действительно: визуально свежая часть Ace Combat безупречна. Вот только еще и сценарий для нее пишет популярный западный писатель (имя его – пока секрет), а в целом сюжет напоминает о Call of Duty: Modern Warfare. Русские истребители над Майями – это вам не тонкие полунамеки и аллюзии Ace Combat 6 с его выдуманной альтернативной Землей. Злободневно и резко – прямо в лоб. А ведь вестернизация Ace Combat – лишь один из примеров тренда, который вслед за Кейдзи Инафунэ мы окрестили western touch.

Купить всех людей!

Tokyo Game Show 2010 началась необычно – с пресс-конференций Electronic Arts, Capcom и Tecmo Koei. Уж сколько раз мы были на подобных «предвыставочных» мероприятиях – полезная штука (поиграть в демки, интервью взять), но именно громких анонсов от них никто не ждет. Меж тем, каждой компании удалось нас удивить. Нет на Tokyo Game Show и пресс-конференций большой тройки в E3-формате (их просто негде проводить); предусмотрена только одна keynote-речь на открытии выставки. Но Sony Computer Entertainment и Microsoft все же устроили шоу-показ с громкими анонсами и выходом на сцену знаменитостей – прямо на своих стендах. И опять же: море анонсов, о которых никто не знал. Удивительно, но в этом году японская Tokyo Game Show по числу заявленных новых проектов обогнала американскую (а по факту – международную)

КАК И В СЛУЧАЕ С DEAD RISING 2, К БЕЛЫМ РАБАМ ПРИКОМАНДИРОВАНЫ ПРОДЮСЕРЫ И ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ ИЗ ШТАБ-КВАРТИРЫ CAPCOM.

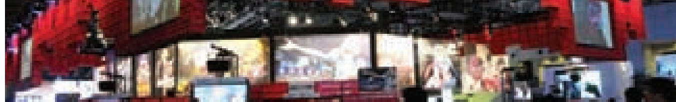
Electronic Entertainment Expo. Среди них – и скандальный перезапуск сериала Devil May Cry, игра под кодовым названием DmC.

Новая политика Capcom – привлекать сторонние студии и на Западе, и на родине. Если DmC поручена британской Ninja Theory (Heavenly Sword, Enslaved: Odyssey to the West), то новый экшн Asura's Wrath делает студия CyberConnect 2 (Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm, .hack). Первая игра, очевидно, нацелена на аудиторию, отвыкшую от аниме, JRPG и традиционно японских игр. Скорее уж речь идет о поклонниках саги «Сумерки» – и без шуток (впрочем, подробнее о новом Данте – в колонке Наташи Одинцовой)! Как и в случае с Dead Rising 2, к белым рабам прикомандированы продюсеры и геймдизайнеры из штаб-квартиры Capcom; в частности, Хидеаки Ицуно, создатель Devil May Cry 4. Это должно гарантировать качество продукта. Второй анонсированный экшн основан на индийской мифологии и метко прозван J-God of War. Безумный арт-дизайн, WTF-эффект от каждого кадра, а заодно и незатасканный сеттинг о сурах и асурах – безусловно серьезная заявка на успех. Наконец, третий проект – Steel Battalion: Heavy Armor от From Software (известна циклами Armored Core и Tenchu); сиквел нишевого Xbox-эксклюзива. Любопытно: первая часть Steel Battalion была известна своим сумасшедшим контроллером (настоящая панель управления боевым роботом с четырьмя десятками кнопок, тумблеров и рычажков!), а новинка рассчитана на интуитивный Kinect с размахиванием руками. Контраст, однако! Собственные же студии Capcom работают над файтингами Street Fighter X Tekken и Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds – эту тему японцы оставили за собой. Открытым остается вопрос о судьбе Resident Evil; благо и Дзюн Такеути, продюсер пятой части, освободился после релиза Lost Planet 2. Осмелятся ли и перезапуск RE доверить гайдзинам?

Могучая кучка

Впрочем, тезис об «отстающих» японцах успешно опровергла Electronic Arts. Американское издательство собрало журналистов, чтобы представить адский боевик Shadows of the Damned от «команды мечты» в лице Синдзи Миками (создатель Resident Evil), Гоити Суды (создатель No More H eroes) и Акиры Ямаоки (бессменный композитор Silent Hill). Нынешняя Electronic Arts старается иметь в линейке один-два «арт-проекта» от именитых геймдизайнеров (это так нравится прессе!); если год назад это была Brutal Legend, то сейчас – Shadows of the Damned и, пожалуй, Alice: Madness Returns. Кстати, Американ МакГи, повелитель новой «Алисы», приехал в Токио, чтобы лично показывать демоверсию игры – впервые в мире. Но главным героем все же был Синдзи Миками. Не так давно «СИ» публиковала спецматериал о нем, где Радик Валентинов назвал мэтра «эффективным менеджером». Действительно, Миками – человек, который добыл деньги и издателя Хидеки Камии на Bayonetta, Ацуси Инабе – на Vanquish, и вот теперь Гоити Суде – на Shadows of the Damned. А ведь в Японии еще немало талантливых геймдизайнеров…

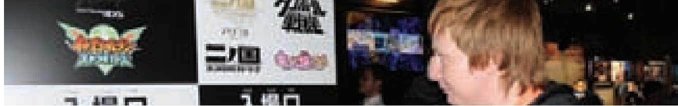
Поднимает голову и Tecmo Koei, оставшаяся без главного креативщика и идеолога – Томонобу Итагаки. Оставшаяся без его руководства студия Team Ninja все же анонсировала Ninja Gaiden 3, Koei-часть компании напомнила о проекте Ni-Oh (самурайский боевик, заявленный несколько лет назад, как эксклюзив для PS3). Впрочем, куда ближе к релизу файтинг Dead or Alive Dimensions для Nintendo 3DS; во всяком случае, есть реальное игровое видео, и графика там – вполне себе уровня Dead or Alive 3 для Xbox. Что для портативной системы – очень даже неплохо. Дежурный анонс: Dynasty Warriors 7 – здесь все как












Йосинори Оно кричит «Страна игр БАНЗАЙЙЙЙЙЙ! и рекламирует Бланку из собственной игры.


Хироюки Кобаяси и человек, чье имя мы предлагаем вам угадать самостоятельно.

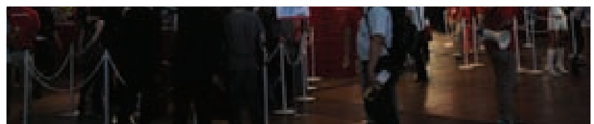









Внутри костюма – маленький корейский мальчик, работающий за еду. Во всяком случае, так нам рассказали бабушки у подъезда.



обычно; разве что конкурент от Capcom, цикл Sengoku Basara, все громче заявляет претензии на лидерство (см. рецензию в этом номере).

Кто к нам с мечом?

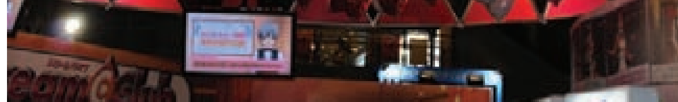
А теперь, внимание, фокус-покус. Попробуйте подсчитать игры, условно относящиеся к жанру DMC-подобных игр (они же «слэшеры»). Собственно DmC, Asura's Wrath, Ninja Gaiden 3, Shadows of the Damned (и, возможно, Ni-Oh) – разные стороны одной хорошо знакомой медали. К этому стоит добавить Knight's Contract от Namco Bandai, Devil's Third (шутер от третьего лица, где все хорошо и с ближним боем тоже, проект Томонобу Итагаки) студии Valhalla (!), настойчивые слухи о Bayonetta 2, Metal Gear Solid: Rising Хидео Кодзимы, Project Dark от создателей Demon's Souls, Lord of Arcana от Square Enix… Тут важно не увлечься перечислением всех игр формата «машем мечиком и стреляем» (в конце концов, Project Dark – это action/RPG, а Lord of Arcana – конкурент Monster Hunter, God Eater и Phantasy Star Online), но суть очевидна. Японцы нашли нишу, где могут успешно конкурировать с западными хитами и собирать хорошие тиражи и на родине, и на Западе. Своего рода «JRPG нашего времени». Здесь обязательно нужны яркие персонажи и необычный сеттинг (и здесь японские художники – вне конкуренции), не нужен соревновательный мультиплеер (в нем японские геймдизайнеры пока плохо разбираются), а технические недостатки графического движка можно с лихвой компенсировать грамотной архитектурой уровней, режиссурой сюжетных сцен (Данте с розой в зубах!) и все тем же арт-дизайном. На слэшеры есть спрос – и японская игровая индустрия готова его удовлетворить.

Кумиры дней былых

Увы: любимый многими жанр JRPG – окончательно оказался в глубокой яме. Уже на старте нового поколения поклонники Breath of Fire, Grandia и Suikoden почувствовали себя брошенными; они взяли PlayStation 3 ради сиквелов любимых игр, а их там не оказалось вовсе. Напротив – лучшие JRPG AAA-класса ваял ренегат Хиронобу Сакагути (создатель Final Fantasy) для чуждой японофилам Xbox 360. Но закончился контракт с Microsoft – и он уже ушел под крыло Nintendo делать игру для Wii. Конечно, ситуацию спасали игры для DS – зачастую со старомодной спрайтовой графикой или же простенькой полигонной; вершина JRPG-строения для консоли – Dragon Quest IX (читайте рецензию в этом номере , - что-то этот материал готов побить рекорды по числу примечаний!). Но Wii и DS – не лучшие платформы в том смысле, что спрайты – спрайтами, ностальгия – ностальгией – но мы хотим видеть и масштабные, дорогие игры. Так вот, Final Fantasy XIII уже вышла, Final Fantasy XIII Versus на выставке показана не была – и в итоге главным «большим» JRPG-проектом Tokyo Game Show 2010 стала… Ni no Kuni от Level 5 и анимe-студии Ghibli. Игра яркая и красивая – но не факт, что вообще выйдет за пределами Японии. Все-таки, стоит признать: спрос на JRPG есть (продажи в 500-800 тыс. копий – стандарт для все же выходящих игр), но его мало, чтобы поддерживать на плаву и на достойном уровне десяток популярных сериалов, как было в 2000 году.

Итоги выставки: ни одного анонса, который бы погрел душу фанатам ролевых игр времен PlayStation 1 и 2. Если не считать бесконечных частей Tales of и подозрительной Disgaea 4. Мы тепло относимся к The Third Birthday, сиквелу Parasite Eve, но ее даже к action/RPG отнести нельзя – шутер от третьего лица,

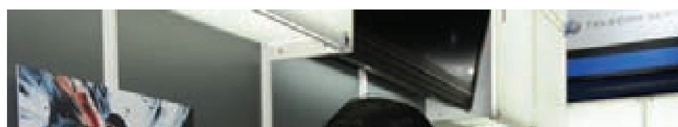
FINAL FANTASY XIII VERSUS НА ВЫСТАВКЕ ПОКАЗАНА НЕ БЫЛА – И В ИТОГЕ ГЛАВНЫМ «БОЛЬШИМ» JRPG-ПРОЕКТОМ TOKYO GAME SHOW 2010 СТАЛА… NI NO KUNI ОТ LEVEL 5.







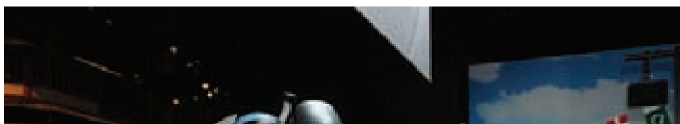







Создатели Gyakuten Kenji рассказывают о том, как обмануть прокурора.



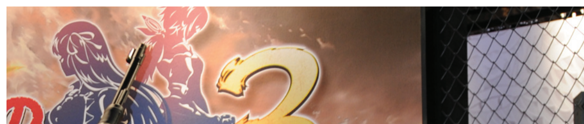












ДАЖЕ ЗОМБИ-ИНКАРНАЦИЯ YAKUZA – И ТО ВЕСЬМА СМЕЛЫЙ ШАГ ДЛЯ ЦИКЛА, ЗАБРОНЗОВЕВШЕГО В СВОЕЙ ЯКУДЗА-СТИЛИСТИКЕ.

неудобный и не самый красивый. Наконец, ни намеком Square Enix не обмолвилась о Dragon Quest X – проекте, который был заявлен для Nintendo Wii. Если там еще конь не валялся – не поздно ли выпускать его на приставке, которой вот-вот на смену придет новая система?

Зато в других традиционных областях японцы бьют сильно и точно в цель. Ренессанс жанра файтингов не заметил только ленивый; на Tokyo Game Show 2010 был анонсирован еще один – Tekken Tag Tournament 2, вариация на тему Tekken 6 с командными Tag-боями. Великолепная Marvel vs. Capcom 3 по праву заслуживала звания лучшей игры выставки, тизеры Tekken x Street Fighter и Street Fighter x Capcom грели душу, а за независимых файтингоделов отдувались создатели девочкового мордобоя Arcana Heart 3 – студия Arc System Works. Объявленного и показанного нам хватит на пять лет вперед – ей-богу! И главное: язык не повернется упрекнуть ни одну из этих игр в «технологической отсталости» – даже если не сравнивать с корявыми модельками из западной MK vs. DC Universe. Мощно, красиво – впереди планеты всей, как в лучшие годы! Осталось дождаться анонса новых Dark Stalkers – фанаты уже подписывают петицию к Capcom.

Когда будет готова

Есть в Японии и геймдизайнеры-перфекционисты, к продукции которых вообще нельзя предъявить какие-либо претензии (в том числе и потому, что в период упадка местной индустрии они попросту ничего и не выпускали). Что ж, именно на Tokyo Game Show 2010 они вновь напомнили о себе. Новая работа Кадзунори Ямаути безупречна, ставит новую, недосягаемую планку в жанре. «Лучшая гоночная игра в истории индустрии» – именно такой вердикт непременно получит Gran Turismo 5 в следующем номере «СИ». Подробности ищите… сами понимаете где. Самым же большим сюрпризом было появление на публике Фумито Уэды. Пока – лишь с новым трейлером, но сам факт уже доказывает: игра действительно почти готова и поступит в продажу всего через год. Речь идет о The Last Guardian, духовном наследнике безупречных Ico и Shadow of the Colossus. Обе игры, к слову, вскоре можно будет опробовать (кто пропустил эпоху PS2) и на PlayStation 3, в формате HD-римейков.

Главное здесь, впрочем, другое. В последние годы у японцев было много хороших и важных игр – как сиквелов проверенных хитов, так и любопытных экспериментов. Но почти не было крупных революционных проектов, на которых поставлено все – судьба компании, жанра, консоли. Игр, заставляющих фанатов стоять ночами под проливным дождем, яростно забрасывать друг друга говном на форумах. Навскидку можно назвать лишь Final Fantasy XIII, Metal Gear Solid 4 и Street Fighter IV. В самом деле: кто сомневался в успехе Resident Evil 5 и Devil May Cry 4? А если с треском провалились бы Bayonetta и The World Ends with You – мир бы не перевернулся. Японские геймдизайнеры вели себя тихо, осторожно, неуверенно – и только на Tokyo Game Show 2010 решились заявить о себе. Ведь боевик DmC – рискованная перезагрузка сериала, чрезвычайно важного для Capcom. То же можно сказать об The Last Guardian и Sony, Ace Combat: Assault Horizon и Namco Bandai, Metal Gear Rising и Konami, Ninja Gaiden 3 и Tecmo Koei. Даже зомби-инкарнация Yakuza – и то весьма смелый шаг для цикла, забронзовевшего в своей якудза-стилистике. Получится плохо – фанаты и инвесторы уже не простят. А графика? Массово закуплены комплекты Unreal Engine 3 с японской документацией, доведен до ума капкомовский MT Framework, и даже самодельный дви-





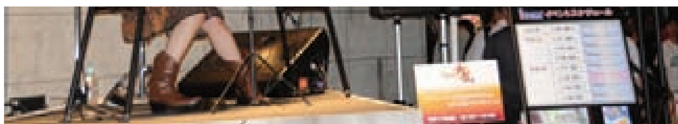














Тосихиро Нагоси: солярий или автозагар? Мы постеснялись задать этот вопрос главному по «Якудзе».









жок Bayonetta в Vanquish ничуть не кажется архаичным. Что уж говорить о Gran Turismo 5, возможно, самой красивой игре поколения? Проблема решается – и совсем уже скоро будет ликвидирована окончательно.

ЭТО БЕЗУМИЕ? ЭТО TOKYO GAME SHOW!

Нашлось место на TGS 2010 и мелким студиям, вроде издательства Irem из города Хокусан, что в префектуре Исикава. Оно известно баллетхелл-циклом R-Type, чья история тянется аж с восьмидесятых годов, и более свежим циклом «симулятора выживания в условиях тотальной катастрофы» – Disaster Report. Игра нишевая, но вполне себе трехмерная, красивая и потенциально интересная любому нормальному человеку. Четвертая часть анонсирована для PlayStation 3 – возьмите на заметку. Другой совершенно чудесный проект – платформер El Shaddai: Ascension of the Metatron от токийской студии британского издательства Ignition, в свою очередь принадлежащего индийскому медиагиганту UTV Software Communications. Им занимается бывший художник Devil May Cry и Okami, и визуально игра и вправду безупречна. Демоверсия тоже впечатляет – как мы с Наташей говорим в фильме о TGS для видеожурнала LevelUp, «платформы-волны – чуть ли не первый новый элемент в жанре за последние пятнадцать лет».

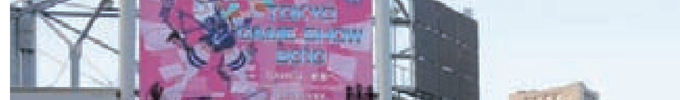
Есть еще один важный факт, который не заметили те, кто лично не побывал на выставке. Любая Tokyo Game Show – это три-четыре стенда операторов мобильной связи с собственными демоюнитами, играми и сценами с поющими девочками. Сотовые развлечения – штука, которая отняла немало денег у традиционных издательств. Многие сомневающиеся геймеры попросту не покупали игры для PlayStation 3, Wii, DS и PSP, предпочитая скачивать простенькие RPG, пазлы и платформеры для японских мобильных телефонов (не совместимых с западными). Мы даже Devil May Cry в таком формате играли. К слову, и издательства тратили часть ресурсов (вспомните слова Инафунэ о недостатке кадров!) на такие вот штуки. Так вот, на Tokyo Game Show 2010 этого вместилища бесполезных для нас продуктов попросту не было. Ну, почти. Их место заняла куда более скромная экспозиция проектов для iPhone/iPad – больше похожих на традиционные игры и, главное, доступных для покупки на Западе! Местные жители подтвердили: да, теперь все стараются играть на устройствах от Apple. Там, дескать, и графика лучше, и игры интереснее, да и вообще: iPad – это модно! Что ж, с нашей точки зрения – меньшее зло. И на том спасибо – да огромное даже!

Что дальше?

Повторюсь: Tokyo Game Show 2010 – выставка анонсов. Уверенных, громких, дерзких. Выставка возрождения: не зря ее посетили рекордные 207 тыс. человек; интерес японцев к традиционным видеоиграм пошел в рост! И это (в который уже раз) без Nintendo; уверен, появись компания на выставке, электрички на линии Токио-Сога не выдержали бы наплыва пассажиров. Все эти люди приезжали на Tokyo Game Show не только ради очередного выпуска Monster Hunter – они стояли в очереди на Vanquish и Castlevania: Lords of Shadow (рецензии читайте, понятное дело, тут же), смотрели в 3D-очках на Gran Turismo 5. Наконец, любовались трейлерами DmC и Final Fantasy XIII Versus на гигантских экранах, мечтая о Tokyo Game Show уже 2011.

Мечтаем и мы. **СИ**

ВЫСТАВКА ВОЗРОЖДЕНИЯ: НЕ ЗРЯ ЕЕ ПОСЕТИЛИ РЕКОРДНЫЕ 207 ТЫС. ЧЕЛОВЕК; ИНТЕРЕС ЯПОНЦЕВ К ТРАДИЦИОННЫМ ВИДЕОИГРАМ ПОШЕЛ В РОСТ!

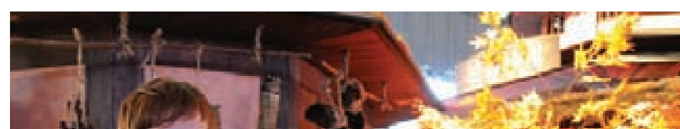




Смотрите фильм на диске, чтобы узнать, что это за деревня такая.







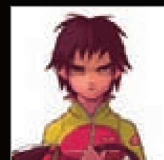
GRAN Turismo 5

ДАТА ВЫХОДА
05.11.2010

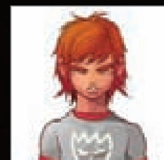
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
racing.simulation
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
SCEE, «1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Polyphony Digital
Онлайн:
www.gran-turismo.com
Страна происхождения:
Япония
Количество игроков:
до 16

Еще год назад Gran Turismo 5 была больше мифом, нежели реально существующей игрой. Все знали, что делают ее уже много-много лет, но даже имея на руках Gran Turismo 5: Prologue, всерьез оценить, что же такое готовят нам разработчики, мы смогли лишь совсем недавно. Сначала на Gamescom 2010, а потом и на Tokyo Game Show 2010 разработчики последовательно рассказали о новинках, а в Токио нам удалось и поговорить с Кадзунори Ямаути. Не раз в этом году мы играли в превью-версии игры – каждый раз все более и более близкие к финалу. И хотя окончательный вариант Gran Turismo 5 появится у нас на руках одновременно с поступлением этого номера «СИ» в продажу, мы решили не тянуть до ноября и прямо сейчас рассказать вам все, что мы знаем о главном PS3-эксклюзиве этой осени. А рецензия с оценкой – уже через месяц.



Юрий Левандовский



Константин Говорун



Финальный показ GT5 перед релизом состоялся на TGS 2010 и во многом стал настоящей сенсацией. Как сотрудники Polyphony Digital сумели так долго хранить все в секрете, совершенно непонятно. Ведь всего за полгода создать столько потрясающих новинок попросту невозможно – их слишком много и они слишком сложны. Новая система повреждений, погодные эффекты, челленжи, трассы, да что там – даже про участие в игре Себастьяна Леба все молчали до часа икс! Ну а тем, кто не следил за новостями последние пару лет, мы рады сообщить, что Gran Turismo 5 наконец-то окончательно и бесповоротно выходит в свет, дата начала продаж: пятое ноября. Ожидание было не напрасным: за последние пару лет, которые игра провела в разработке, масштабность и грандиозность проекта перешла всякие границы. Раньше все ждали очередную гонку с огромным количеством машин, горевали о том, что на Xbox 360 давным-давно вышла Forza Motorsport 3, а владельцы PS3 все еще ждут уже превратившуюся в миф Gran Turismo 5, постоянно откладываемую из года в год. Теперь все кардинально изменилось.

С каждым новым трейлером, анонсом или интервью с разработчиками, мы узнавали все новые и новые интересные подробности, которые постоянно меняли наше отношение к игре. Все мы знаем, что Кадзунори Ямаути, глава Polyphony Digital, перфекционист, он постоянно всем говорил, что хочет сделать GT 5 идеальной игрой для автомобилистов, именно поэтому ее разработка затянулась на столь долгий срок. В первые несколько лет разработки все кивали и говорили, мол, да, это будет здорово. Затем, глядя, как конкуренты выпускают свои проекты с завидным постоянством, PS3-гонщики и им сочувствующие начали покачивать головой и потихоньку



Polyphony Digital и реальность

В отличие от многих коллег по цеху, «отцы» Gran Turismo реально приложили много сил не только к производству игр, но и к созданию настоящих автомобилей. И мы сейчас говорим не о том, что глава компании много ездит по автовыставкам и награждает лучшие машины своими призами, нет. В частности, представители Polyphony Digital принимали реальное участие в разработке прототипа от «Ситроен», а теперь готовят к выпуску новый суперкар – X1 Concept, создающийся вместе с Эдрианом Ньюи, главой конструкторского бюро Red Bull Racing.





Знаменитый концепт-кар от «Ситроен» и Polyphony Digital, теперь это не суперсекретная бонусная машина, а лишь одна из множества.

КАДЗУНОРИ ЯМАУТИ, ГЛАВА POLYPHONY DIGITAL, НАСТОЯЩИЙ ПЕРФЕКЦИОНИСТ. ОН ХОЧЕТ СДЕЛАТЬ GRAN TURISMO 5 ИДЕАЛЬНОЙ АВТОМОБИЛЬНОЙ ИГРОЙ.

корить разработчиков, так как те не показывали ничего нового, а только говорили о том, как все будет замечательно. Прошло пять лет, и вот, наконец, на пороге релиза раскрыли почти все подробности Gran Turismo 5. Фактически нас ждет даже не лучшая игра в жанре, а один гоночный симулятор, который заменит нам всех прямых и косвенных конкурентов, вместе взятых. Слишком уж много здесь всего – и слишком хорошо это сделано.

Начнем с давно всем известного: в игре будет порядка тысячи машин и полусотни трасс. Машины будут делиться на «обычные» и «премиум». Отличий между ними масса; как сказал Кадзунори в одном из последних интервью, «обычные» – это автомобили, какими мы видели их в прошлых частях: без кокпитов, с детализацией на уровне «фоторежима» из GT4 и заметно упрощенной моделью повреждения. Болиды класса «премиум» в то же время – этакий взгляд в будущее, фантазия о том, какими будут виртуальные автогонки через пару лет. Каждый такой автомобиль может похвастаться потрясающей детализацией как кокпита, так и кузова, на его создание у одной команды моделлеров уходил целый месяц работы. Сказать, что они выглядят потрясающе, значит не сказать ничего – любоваться ими можно вечно. Жаль, что из той тысячи автомобилей, что заявлены для GT5, «премиумов» будет лишь немногим больше двухсот.

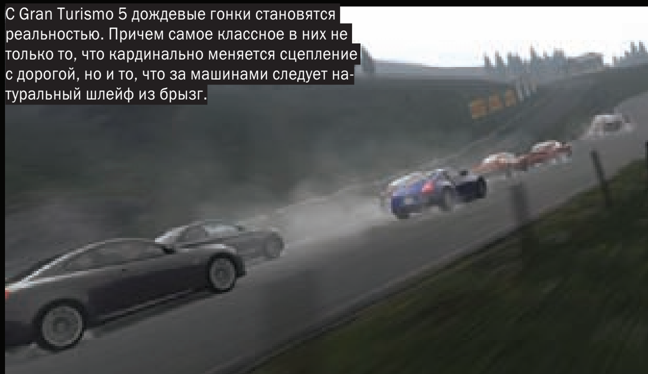
При этом абсолютно на все машины в равной степени работает новая физика. Причем она не просто кардинально отличается от того варианта, что мы видели в четвертой части, – сейчас она даже не похожа на физику, которую мы смогли оценить в Gran Turismo 5: Prologue! Прибавились намного более реалистичные выезды на траву и гравий. Машины лучше скользят и более реалистично ведут себя на разном покрытии. Отлично передано сцепление колес с дорогой и распределение веса в поворотах. Но главная новинка, то, чего все так ждали, – повреждения. Причем, если год назад мы были уверены, что повреждения будут чисто косметическими – царапины и потертости на корпусах обычных машин и выламываемые двери на раллийных болидах, – то последние два месяца перевернули все с ног на голову. В Gran Turismo 5 будут не «просто повреждения» – у машин класса «премиум» это будут честные, динамические повреждения. Никаких скриптов – все честно обсчитывается движком игры в реальном времени, и детали стараются мяться и биться именно так, как им положено. Хотя до сих пор не ясно, насколько хорошо все это будет работать, так как на тех версиях, где был включен этот движок, мы умело доводили машины до состояния «гармошка русская натуральная», но при этом продолжали ездить, как ни в чем не бывало, так как не было возможности лишиться не то что колеса, но и даже бампера, пусть и искореженного до неузнаваемости. А учитывая то, что у

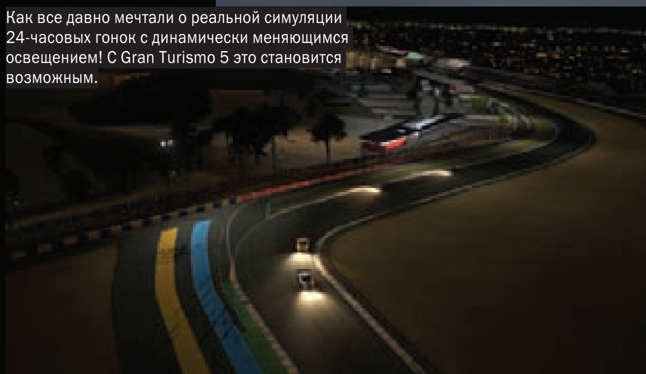


Одна из самых интересных новинок GT5 – специальные эвенты. Интересны они не только тем, что предложат специальные задания, но и наличием реально существующих в мире автоспорта имен.



Встречайте давнюю знакомую в новом облике. Одна из лучших трасс в истории Gran Turismo – Trial Mountain.


С Gran Turismo 5 дождевые гонки становятся реальностью. Причем самое классное в них не только то, что кардинально меняется сцепление с дорогой, но и то, что за машинами следует натуральный шлейф из брызг.


Как все давно мечтали о реальной симуляции 24-часовых гонок с динамически меняющимся освещением! С Gran Turismo 5 это становится возможным.

половины реальных машин бамперы и вовсе пластиковые, помятости «гармошкой» выглядели очень странно. Но все мы понимаем, что по ранним версиям, которые были показаны на выставках, оценивать финальный продукт нельзя и даже вредно. Скажем одно: все это выглядит интересно и уж точно лучше, чем в той же Forza Motorsport 3. Тем более что разработчики уверяют, что повреждения будут напрямую влиять на поведение машины, причем как на «премиумах», так и на «обычных» моделях.

Отвлечемся от машин и повреждений. Второй поразившей всех новинкой Gran Turismo 5 был показ реально работающей динамической погоды. Да, теперь на трассах идет дождь, стоит туман, а кое-где даже замечен снег. Причем все это не просто красивые эффекты, это реальные физические силы, влияющие на поведение автомобилей на треке. Как говорят разработчики, на трассе учитывается температура и плотность воздуха, поэтому езда в сырую погоду и без всякого дождя будет отличаться от поездок в погожий солнечный денек. Ну и, конечно же, в дождь или в снег все будет меняться драматически. А еще нам чрезвычайно понравился эффект стекающих по лобовому стеклу капель при виде из кокпита, поистине завораживающее зрелище! Очень интересной оказалась новость, что погода на трассе не обязательно случайна – она может быть поставлена в зависимость от реальных погодных условий на реально существующем треке. То есть, если сейчас в Монце двадцать градусов и дождь, то и в игре, подключенной к Сети, все будет точно так же. Согласитесь, это отличная находка. Помимо погоды еще одним значимым новшеством пятой части станут ночные гонки. Причем на некоторых треках ночь тоже настает динамически, поэтому все фанаты автоспорта с замиранием сердца ждут легендарных гонок «24 часа ЛеМана» и «24 часа Нюрбургринга».

Кстати, самих трасс, как и обещали, будет около пятидесяти. Среди них – как реально существующие, так и вымышленные. Все были очень рады тому, что возвращается один из лучших треков прошлых игр серии – Trial Mountain, а также целиком переделанная Laguna Seca. Но все эти новинки меркнут по сравнению с тем, как в игре будут организованны раллийные гонки из точки в точку. В отличие от других трасс, кото-

Пять лет в ожидании чуда

Немногие уже помнят, когда вышла последняя «полноценная» игра в сериале. А случилось это в Европе девятого марта 2005 года. Общественность тогда взорвалась овациями и признала Gran Turismo 4 одной из лучших игр не только на PlayStation 2, но и в истории жанра вообще. Затем появилась PlayStation 3 и начались годы мучительного ожидания. 28 марта 2008 года увидела свет Gran Turismo 5: Prologue, которая позволила заглянуть немного в будущее и посмотреть, что нас ждет в «полноценной пятой части», но мы и не подозревали, что разработка затянется еще на два долгих года, а финальный продукт и близко не будет похож на то, что мы тогда увидели.
А в прошлом году неожиданно вышла уже, казалось, давно заброшенная портативная версия Gran Turismo для PSP. Многие приняли ее с прохладцей, но для настоящих фанатов она и по сей день является лучшей портативной гонкой. Впрочем, самое ценное в ней все-таки то, что всякую добытую «портативную» машину можно будет импортировать в Gran Turismo 5, и это делает ее еще интересной именно сегодня.

ВТОРОЙ ПОРАЗИВШЕЙ ВСЕХ НОВИНКОЙ GRAN TURISMO 5 БЫЛ ПОКАЗ НА TOKYO GAME SHOW 2010 РЕАЛЬНО РАБОТАЮЩЕЙ ДИНАМИЧЕСКОЙ ПОГОДЫ.



Знаменитый фоторежим никуда не пропал, и более того – он стал еще интереснее, а снимки – красивее.

Внизу: Детализация машин в Gran Turismo 5 просто ошеломляет.



Ямаути-сан на TGS 2010

Пресс-конференция Кадзунори Ямаути на выставке заняла час; за это время мэтр успел показать, как работает система смены погоды, интеграцию Gran Turismo 5 с социальными сетями и управление командой через обычный броузер, новую горную трассу. Подготовленные нами вопросы на 90% оказались ненужными – фактически каждым своим заявлением он отвечал на них, а вся собранная информация – и стала основой для этого материала. Ну серьезно: хотели узнать, будет ли горная трасса, – и пожалуйста, вот она, прямо на экране! Отдельно стоит упомянуть разве что пару реплик мэтра. Во-первых, Polyphony Digital в определенном смысле уже начала работу над Gran Turismo 6. Дело в том, что уже готовы немало фич, которые точно не будут включены в пятую часть и не факт что будут добавлены с помощью DLC, – это уже задел именно на сиквел. Также Кадзунори Ямаути признал, что в некоторых сценах число кадров в секунду может опуститься ниже 60 FPS. Это происходит в случаях, когда перед вами находится сразу несколько автомобилей соперников, а сочетание погодных условий выдает максимальную нагрузку на видеосистему PlayStation 3. Ну и, к сожалению, речь о включении отечественных автомобилей в Gran Turismo пока не идет, хотя еще несколько лет назад мы предоставили Polyphony Digital необходимые контакты. Что ж, будем надеяться уже на следующую часть сериала!



Внизу: Как видите, интерфейс меню, с одной стороны, узнаваем, а с другой – совершенно новый. Радует, что никуда не пропали функции мойки машин и смены масла. Так же интересен тот факт, что покраски машин теперь две, из них одна, похоже, будет отвечать за аэрографию.



рые заранее созданы дизайнерами или смоделированы с реальных прототипов, раллийные треки будут генерироваться внутри самой консоли! Да, как обещают разработчики, всякий такой трек будет создаваться произвольно из заранее заготовленных кусочков, и, чтобы хорошо его проехать, бесполезно «зубрить карту» – придется приноравливаться по ходу гонки и прислушиваться к подсказкам штурмана.

Если вы думаете, будто бы это все, чем разработчики удивили журналистов, вы ошибаетесь. Похоже, Polyphony Digital и впрямь решили сделать идеальную автоигру. Нет, новый эффект дыма из-под колес и полосы на асфальте от разогретой резины мы даже не будем трогать. Как вам такая новость – режим B-Spec позволяет быть менеджером команды: нанимать спортсменов, следить за гонками из питов и определять стратегию на треке, управлять им теперь можно откуда угодно, имея лишь компьютер под



Меню карьеры претерпело кардинальные изменения – поначалу от количества различных опций просто глаза разбегаются! Отметим, что наличествуют как лицензии, так и оба режима A-Spec и B-Spec.

ВЫ СМОЖЕТЕ ПОПРОБОВАТЬ ОБОГНАТЬ САМОГО СТИГА ИЗ ТЕЛЕШОУ TOP GEAR В РЕЖИМЕ THE STIG CHALLENGE!

рукой! Да, вы просто сможете заходить на сайт игры и оттуда управлять своей командой, а потом приходить домой и уже на своей PlayStation 3 смотреть повторы гонок подопечной команды.

Все еще мало? Тогда обрадуем вас тем, что в игре будет огромное количество челленжей и обучающих массий. Есть даже режим, который позволит по-настоящему овладеть водительскими навыками, – AMG driving school. А чтобы закрепить эти навыки, вы сможете попробовать обогнать самого Стига из телешоу Top Gear в режиме The Stig Challenge. А заодно посоревноваться с реальным временем прохождения трасс за авторством Себастьяна Леба в режиме Sebastien Loeb Rally Challenge.

В общем-то, вы уже поняли, перечислять количество новинок в Gran Turismo 5 можно очень долго. Например, помимо обычных авто в ней будут теперь еще и картинги со специальными трассами для них. А у машин будет как тюнинг, так и ремонт. Все это заставляет ожидать пятого ноября с еще большим нетерпением, благо ждать осталось уже совсем недолго. А там мы уже подробно расскажем, как разработчики держат свои обещания, правильно ли работает система повреждений и насколько реалистично переданы гонки по гравию. Хотя даже сейчас вырисовывается очень приятная картина – как бы плохо ни обернулось дело, Gran Turismo 5 все равно будет отличной игрой. Сможет ли она стать выдающейся и закрепить за собой статус лучшей гонки всех времен и народов? Посмотрим. Все предпосылки для этого имеются. **СИ**



Помимо дорогих спорткаров в игре будут и вовсе необычные автомобили, например вот этот Volkswagen Kubelwagen, внедорожник времен Второй мировой.





Тюнинг в GT5, похоже, будет не таким продвинутым, как всем хотелось бы, но достаточным для всех «обычных» геймеров.





Артём Шорохов

TRON: Evolution

Это не афишируется, но когда-то давно, в далёком от нынешнего геймера 1976 году, именно видеоигра дала жизнь кинофильму, известному сегодня главным образом в качестве стартовой площадки для целой линейки популярных видеоигр и, чего греха таить, всевозможных культурных цитат.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, PC, PSP
Жанр: action.third-person/racing.arcade
Зарубежный издатель: Disney Interactive Studios
Российский издатель: Disney
Разработчик: Propaganda Games
Страна происхождения: Канада (Ванкувер)
Мультиплеер: online (подробности неизвестны)

ДАТА ВЫХОДА
07.12.2010

Аниматор Стивен Лисбергер увидел легендарную Pong и, по сути, придумал всю идею компьютерной анимации в кино. А шесть лет спустя, после долгих мытарств, на широких экранах мира впервые был представлен TRON – фильм, считающийся в киноиндустрии поворотным в деле производства визуальных эффектов. Особенного успеха в кинотеатрах он не снискал, но в сознании публики прописался прочно, провозгласив ту самую «компьютерную стилистику», которая не выветрилась из масскульта до сих пор. Вероятно, именно благодаря ей, а заодно и всей «виртуальной» тематике сюжета, там, где не заладилось с кино, внезапно все получилось с видеоиграми, каковых всего за два года было издано целых пять. Десятилетие спустя – нежданный-негаданный TRON 2.0 для Xbox и ПК, узнаваемый и полюбившийся многим. Параллельно множились порты, переиздания и даже неофициальные игры и телесериалы, заимствовавшие мифологию и эстетику TRON... В общем, популярность и влияние провалившейся в прокате ленты, чье наследие оставалось живо и более того – развивалось целых 28 лет, переоценить чрезвычайно сложно. Наверное, поэтому в Disney задумались о том, чтобы возродить бренд сразу по обоим направлениям: предложив новому поколению зрителей насыщенный действием и спецэффектами



Обаятельнейшая Оливия Уайлд – лицо обновленного TRON. Причем не только фильма, но и игры, которой актриса подарила и внешность, и голос. Несмотря на тесное сотрудничество киношников и игроделов, то и дело пересекавшихся в своей работе (и офис Propaganda Games, и съемочные площадки «Наследия» – в одном и том же Ванкувере), свою виртуальную копию звезда сериала «Доктор Хаус» впервые увидела, похоже, лишь 27-го сентября, на особом «блогерском дне», который Disney устроила в качестве дополнительного промоушена, созвав представителей сетевых СМИ со всего света. Оливия взяла геймпад, запустила уровень и... расхохоталась. Сравнить, как актриса выглядит в игре и фильме, мы предлагаем самостоятельно.







Важный модификатор в боевой системе – кнопка «бег». Именно на бегу герой наносит наиболее сильные удары.

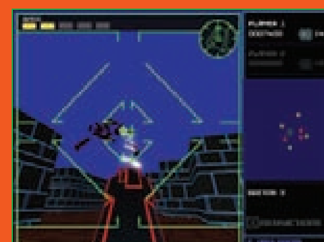
кинофильм, а новому поколению геймеров – видеоигру-сателлит: «Наследие» и «Эволюцию», соответственно. И теперь уже можно с иронической улыбочкой рассуждать о том, как гуси Рим спасли.

Итак, что же известно о будущей игре? Она выйдет для HD-консолей, ПК и PSP (DS и Wii получат отдельные версии от студии n-Space – Evolution DS и Evolution - Battle Grids, соответственно). Она поддерживает PS Move и 3D-режим. Она будет полностью локализована. И, конечно же, она накрепко связана с фильмом. Однако и время действия, и герои (за исключением Куорры в исполнении соблазнительной Оливии Уайлд) здесь иные. А все потому, что «Эволюция» (игра) – это приквел «Наследия» (фильма), а значит, расскажет о событиях, предшествовавших основному сюжету, который, как известно, не предполагает посещений киберпространства Кевином Флинном, главным персонажем фильма. Отыгрывать историю, которая, как грозятся пиар-агенты, «расширит и дополнит мифологию TRON, пролив свет на события, отклик которых вы увидите в кино», предстоит от лица некого Анона, а если полным именем – Анонимуса. Впрочем, «от лица» – лишь фигура речи, как раз лица-то никакого и нет: герой наш не снимает шлема даже в заставках, во всяком случае – в тех, что мы видели. Сделано это якобы затем, чтобы игрокам легче было отождествлять себя с подопечным персонажем. Что ж, пусть так. Но пока скрывается даже, кто он вообще такой – программа или человек-пользователь, а это уже наводит на размышления… Слава богу, на геймплее ни то ни другое никак не сказывается: Анон ловко дерется, метко швыряет диски и уверенно водит светоцикл – и это, в общем-то, все, что нам от него требуется. «Стране Игр» посчастливилось во всех подробностях изучить демоверсию TRON: Evolution, и мы с радостью делимся своими наблюдениями.

Итак, нами пройдены фрагменты двух уровней – третьего (Welcome to Arjia) и четвертого (The Combatant), и, нужно сказать, они разительно отличаются друг от друга. Сначала нам демонстрируют геймплейную модель, которую иначе как «Принцем Персии» и не назовешь – игра поочередно подсовывает то секции для прыжков и паркура, то комнаты для схватки с врагами. Сперва Анон бегает по стенам, в затяжных прыжках цепляется диском за специальные оранжевые «маяки», преодолевает нехитрые акробатические «трассы». Когда немного приноровившись, глаз уже сам выхватывает «полезные» объекты и неуверенное шараханье с немым вопросом «Куда тут идти?» быстро превращается в бо-

Космические параноиды

О мультиплеере наверняка известно лишь то, что он будет онлайновый, и что успехи в нем отразятся на одиночном прохождении (верно и обратное; вероятно, речь о «сквозной прокачке» персонажа), и это как будто намекает на co-op. Тем не менее, как следует покопавшись в опциях, мы заметили, что в некоторых случаях для мультиплеера частично меняется управление, например, добавляется возможность слезать со светоцикла и вновь садиться на него. Но самое интересное – мы нашли светотанк! Точнее, раскладку кнопок для него. А там, где раскладка, там и сам танк, это всем известно. И хотя пока никаких подробностей на этот счет нет, не можем отказать себе и вам в удовольствии вспомнить выдуманную видеоигру из оригинальной ленты 1982 года – Space Paranoids, которую Disney кропотливо воссоздала специально к прошлогоднему Comic Con силами калифорнийской команды 42 Entertainment (обычно они занимаются т.н. «играми альтернативной реальности», вроде I Love Bees, Why So Serious? и, конечно, Flynn Lives), не забыв приписать авторство корпорации ENCOM – если вы помните кино, обязательно оцените этот жест. Проехаться на виртуальном танке по виртуальности можно и сегодня, был бы аккаунт в Facebook – просто загляните на www.spaceparanoidsonline.com.





Внизу: На кнопки «крестовины» подвешено переключение т.н. «сил» диска. В демоверсии можно было выбрать между Bomb disc и Heavy disc.

PC
PS3
XBOX 360
PSP

дрый забег по киберпространственной полосе препятствий. Но вот очередной чекпойнт достигнут, под ногами твердый пол, а вокруг – надежные стены, запертые двери и несколько сторожевых программ в оранжевом мерцании. Приходится зажимать левый шифт для блока (эта же кнопка служит модификатором для расходующих запас спецшкалы усиленных приемов, выполнения перекатов и «ведения цели»), парировать встречные выпады и разбираться с боевой системой. Комбо вяжутся из чередования кнопок «метнуть диск» и «ударить диском», сиречь атак дальнего и ближнего боя. Анимированы боевые па изящно и с претензией (видимо, это и дало повод к созданию рекламного месседжа о «коктейле из паркура и боевых искусств»), но как следует распробовать бой нам так и не удалось – то ли герой еще недостаточно прокачан, то ли не хватает внятного тюториала... Бьешь врагов, они умирают, иногда оставляя за собой энергосферу и всегда награждая очками опыта; здоровье после битвы самым непривычным образом не восстанавливается – вот, в общем-то и все. Саму прокачку оценить тоже не вышло: для level up'а на демонстрационном уровне, очевидно, маловато экспы, никакого магазина по продаже новых приемов тоже не видать. Подождем с выводами до знакомства с полной версией.

Следующий на очереди уровень – гоночный. Если вы хотя бы раз видели фильм, пусть даже в далеком детстве, помимо светящихся «костюмов» вам наверняка запомнились гонки на светоциклах – своего рода визитная карточка, символ TRON. Штука в том, что в виртуальном мире светоциклы – не просто транспорт, это игра на вылет с летальным исходом: за каждым участником гонки остается энергетический след, своего рода стена, о которую немудрено разбиться. А значит, противника не только можно, но и нужно подрезать и зажимать, отвоевывая пространство для маневра – этакий Xonix на выживание. Но то в кино, здесь же нас встретили обычная на вид гоночная трасса и инструкция по использованию контроллера Move – его рекомендуется держать, будто ручку газа, если бы ты прямо сейчас самолично сидел на мотоцикле. И использовать предлагается соответствующе: «подкручивать», чтобы поддать оборотов, и «приотпускать», чтобы сбросить скорость; поворачивать – наклонами «руля» в стороны. Довольно забавно, стоит попробовать, но в то же время и бестолково: нужной точности пульт не обеспечивает, и заезд разом превращается в этакий MotorStorm на гироскопах. К слову, игра вовсе не предлагала откалибровать пульт, и это наводит на мысль о том, что в текущей версии как раз и используются одни лишь гироскопы, как это было в случае с Sixaxis. В общем, на более-менее сложном участке трассы пришлось взяться за привычный геймпад. Что касается самого уровня, можно сказать, что это не гонка в привычном понимании, а своеобразный экшн-слалом, уровень на прохождение. Даже скорость не важна, кроме как на тех участках трассы, где необходимо как следует разогнаться (есть даже специальные стрелки-бусты на «асфальте»), чтобы куда-нибудь допрыгнуть. А вокруг, конечно, все взрывается, дорожное полотно разрушается прямо на глазах, с соседних рукавов трассы иногда вылетают соперники, с которыми уже приходится гоняться в полную силу, ведь если не прижмешь его, принудив разбиться об энергослед, он в ответ миндальничать не будет. Вроде бы, ничего особенного, но динамики здесь ощутимо больше, чем в драках или даже в паркур-секциях предыдущего уровня.

Так что же это за игра? Пока трудно сказать. Вроде бы, все, что нужно, уже увидели, но в цельную картинку впечатления еще не складываются – может получиться как нишевый хит, так и очередная пустышка. Какое-то обаяние у TRON: Evolution определенно есть, а психоделическая стилистика практически полностью замещает в сознании играющего само слово «графика», так что дело за геймплеем и дизайном уровней. Очень надеюсь, что опыт работы над Turok пошел канадским игроделам на пользу и былых ошибок они не повторят – хочется верить, что у культового TRON 2.0 наконец-то появится достойный преемник. **СИ**



Порожденная «Троном» эстетика киберпространства была живо подхвачена последователями и воплотилась, в частности, в визуальной стилистике культового «Газонокосильщика», вольной экранизации одноименного рассказа Стивена Кинга.

Внизу: Очки опыта главный герой получает не только за поверженных врагов, но и за выполнение сюжетных заданий. Checkpoint reached!



«TRON – САМЫЙ УВАЖАЕМЫЙ ФИЛЬМ ИЗ ВСЕХ, КОГДА-ЛИБО ВДОХНОВЛЕННЫХ ВИДЕОИГРАМИ. А TRON: EVOLUTION – ИГРА, КОТОРАЯ СУМЕЕТ В РАВНОЙ СТЕПЕНИ УДОВЛЕТВОРИТЬ КАК СТАРЫХ ФАНАТОВ, ТАК И ВСЕХ НОВИЧКОВ».

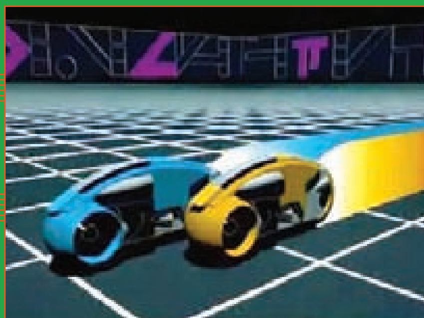
КРЕЙГ РЕЛИЯ, ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ПО ГЛОБАЛЬНОМУ МАРКЕТИНГУ DISNEY INTERACTIVE STUDIOS



Если вы начинающий фанат TRON, задумавший перед премьерой «Наследия» наскоро освежить в памяти основные события этой вселенной, вот вам короткая «туристическая» справка о главных фигурантах.

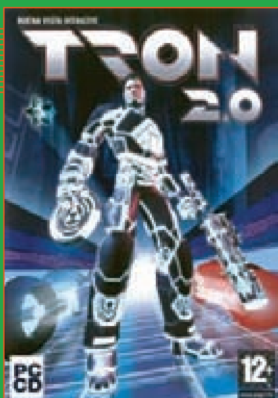
Перво-наперво смотрите оригинальный фильм 1982 года. Смотрите осторожно – это первый в истории случай столь масштабного применения компьютерной графики в кинематографе, а значит, создатели (тогда еще совсем молодые) собрали на этом минном поле все возможные грабли.

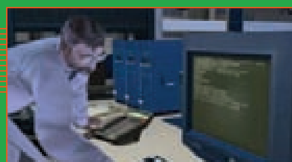






Второй чекпойнт – игра TRON 2.0 (2003), наиболее качественная и сюжетно насыщенная (пожалуй, сегодня даже более интересная, чем сам фильм) из всех, она полюбилась как критикам, так и геймерам. Именно с TRON 2.0 предстоит конкурировать «Эволюции», и борьба эта не будет легкой.

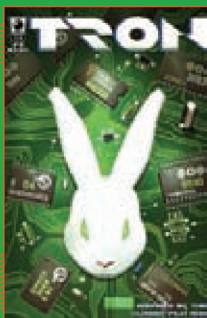




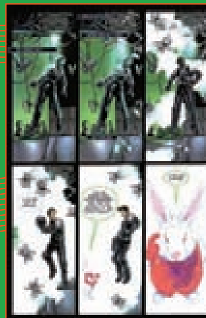


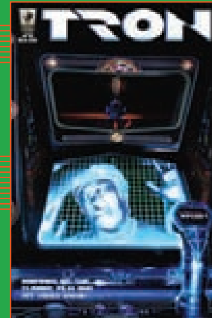


Наконец, продолжили эту линию Лэндри Уокер и Эрик Джонс в мини-серии комиксов Tron: The Ghost in the Machine (2006-2008). За шесть выпусков авторы успели рассказать жутковатую историю Джета Бредли (сына одного из основных персонажей оригинального фильма, главного героя TRON 2.0), против своей воли вернувшегося в компьютерный мир и повстречавшего Зловещего Белого Кролика.



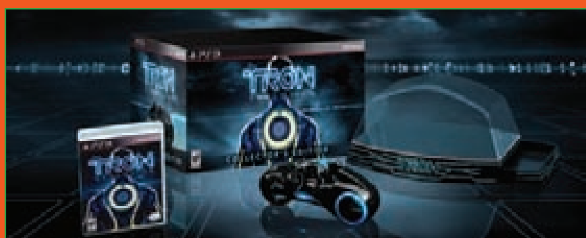






Если же все это изобилие вас только пугает, не переживайте: ответственные лица Disney давно объявили, что новый фильм (а с ним и видеоигра) не потребуют от зрителя никаких посторонних знаний.

Специально для заядлых фанатов TRON в продажу поступит коллекционное издание с баснословным ценником на $130. Почему так дорого? Потому что модель светоцикла выполнена очень качественно. Настолько ли, что стоит аж тройной переплаты? Не ответим, пока сами не пощупаем!



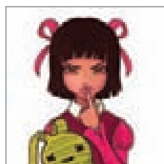


Вверху: На «светоцикловом» уровне зачем-то можно было драться (как в Road Rush), причем бить герой умел только вправо. И, так как оба противника, что встречаются в демо, всегда появлялись с левой стороны, ударить их не было никакой возможности.



Слева: Номура подтвердил, что у каждого персонажа будет, как минимум, три костюма на выбор: стандартный, стандартный в нестандартной расцветке, а также вдохновленный иллюстрациями Амано.

Как сообщил Тецуя Номура, комбинация цифр в названии новой Dissidia означает, что речь на этот раз пойдет о двенадцатой по счету схватке между Хаосом и богиней Космос (оригинальная игра повествовала о тринадцатой). Почему потребовалось использовать латинское обозначение цифры двенадцать, догадаться несложно: ведь слово Dissidia взято из того же языка и в переводе обозначает «конфликт».



Наталья Одинцова

Dissidia 012: Final Fantasy

Меньше чем за неделю до TGS 2010 стало известно, что в Square Enix не намерены ограничиваться одним выпуском файтинга-кроссоувера Dissidia Final Fantasy. Еще бы, ведь идея столкнуть на арене Клауда и Скволла или опытным путем выяснить, кто сильнее, судья Габрант из FF XII или Сесил из FF IV, пришлась по вкусу стольким поклонникам сериала Final Fantasy, что суммарный тираж оригинальной Dissidia составил почти 2 млн копий (а ведь в ростер попали далеко не все народные любимцы – та же Юна осталась за бортом). Мицунори Такахаси, глава нового проекта, уточнил, что трудиться над продолжением в компании начали с прошлого августа – то есть, еще до того, как приняться за работу над Dissidia Final Fantasy Universal Tuning (переиздание Dissidia для японского рынка; по сути, это та версия файтинга, которая досталась европейцам и американцам, но с некоторыми изменениями).

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PSP
Жанр:
action.fighting
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Square Enix
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
vs, online

ДАТА ВЫХОДА
2011 год (США)

Играбельную версию сиквела, Dissidia 012, представили публике уже на выставке. И сразу же пояснили, что комбинацию цифр в названии следует читать так, как прочли бы в Древнем Риме, – duodecim. На стенде Square Enix желающим приобщиться к демоверсии сперва показывали так называемый «секретный» трейлер (сейчас его уже опубликовали в сети на официальном сайте), знакомя с новоприбывшими бойцами – Лайтнинг и Каином. Суровую воительницу из FF XIII думали включить еще в первую Dissidia, но тогда, по словам Тецуи Номуры (он исполняет обязанности креативного директора Dissidia и отвечает за внешний облик персонажей), осуществить этот замысел не удалось из-за сложностей с разработкой боевой системы тринадцатой «Фантазии». Создатели не успевали в срок определиться со списком приемов, доступных Лайтнинг в «родной» игре, а значит, не из чего было составлять мувлист. Каину же в первой части попросту не хватило места: согласно изначальному замыслу, честь каждой номерной Final Fantasy могли отстаивать лишь двое – герой и злодей (в случае с FF IV – братья Сесил и Голбез). Или, в порядке исключения, один – как в случае с FF XI и FF XII (тем более, что таких бойцов сделали секретными). А в Duodecim правила поменялись: теперь ограничений по количеству представителей какого-либо выпуска не существует. Как сообщил Такахаси, он рассматривает кандидатуры всех, кто популярен среди фэнов Final Fantasy, а также может каким-то интересным образом проявить себя в бою. И, разумеется, определиться со списком непросто – избранников публики столько, что в одну игру подобную ораву не втиснешь. Правда,

В DUODECIM ПРАВИЛА ПОМЕНЯЛИСЬ: НАПРИМЕР, ЧЕСТЬ FINAL FANTASY VII ТЕПЕРЬ БУДЕТ ОТСТАИВАТЬ И ТИФА.



За смену ролей-парадигм Лайтнинг отвечают шифты.



Параметры и навыки персонажей-ветеранов из первой Dissidia отрегулировали заново, чтобы улучшить игровой баланс в сиквеле.

например, для Тифы место уже застолбили – сюжетные сцены из трейлера с TGS тому доказательство. Номура также упомянул, что следующим для Duodecim анонсируют персонажа, которого добавили потому, что Такахаси сказал: «Если этого героя не будет, я сиквелом не займусь!».

Изменившийся ростер – не единственное, чем Duodecim отличается от предшественницы. Нет, здесь по-прежнему высоко и далеко прыгают, начхав на силу гравитации, и ударами обмениваются так, что от шквала спецэффектов начинает рябить в глазах. Да и просто так линейку здоровья неприятелю не обнулишь – нужно время от времени использовать навыки, уничтожающие его волю. Но Номура рассудил, что боевую систему необходимо улучшить: во-первых, расширить число опций, чтобы у игроков был простор для маневров, а во-вторых, сделать сами сражения более динамичными. Так на свет появилась система с «говорящим» названием Assist. Отныне боец может призвать на помощь напарника, чтобы тот выполнил какой-нибудь прием. Какой именно, зависит от ряда условий – скажем, в воздухе находится соперник или на земле, успели вы заполнить одно деление специальной assist-шкалы или же оба (накапливать энергию предлагается за счет ударов по воле неприятеля – неважно, удачных или нет). На TGS я убедились, что союзник готов даже закрыть героя собой. Потратишь на живой щит одно деление шкалы – основной персонаж почти не пострадает, используешь два – сможет удрать вообще без единой царапины. Правда, если смыться с передовой, опцию Assist на время блокируют.

Проверить, как ведут себя в схватке Каин и Лайтнинг, тоже удалось. Забавная подробность: в демо менять напарников не разрешали, и по умолчанию героиню FF XIII поддерживал Воин Света из самой первой Final Fantasy. А в сюжетной кампании взаимоотношения у них, похоже, будут натянутыми. Известно, что Воин в какой-то момент назовет Лайтнинг предательницей, потому что она с недоверием относится к Космос, богине гармонии и по совместительству покровительнице «хороших парней».

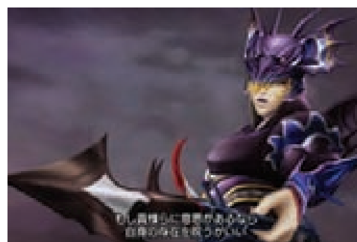
Как бы то ни было, Лайтнинг – боец очень удобный, и к ее маневрам не нужно приноравливаться, в отличие от умений Каина. Как и в тринадцатой части, она знает, как переключаться между ролями-парадигмами (то есть наборами навыков), хотя, судя по всему, их окажется лишь три – «коммандос» (Commando), «разрушитель» (Ravager) и «медик» (Healer) (в последнем случае восполнять удается не очки здоровья, а утерянную силу воли). А израсходовав энергию EX-линейки на суперудар (по терминологии Dissidia, EX Burst), выясняешь, что и режим Gestalt, позволяющий прокатиться верхом на коне-Одине, никуда не делся.

Еще одно новшество – дополнительный режим управления. Как пояснили создатели, они заботились о тех поклонниках RPG, кого пугает необходимость вести сражение в реальном времени и контролировать передвижения персонажей. Специально для них придумали более близкую к обычным Final Fantasy систему – игрок назначает команды, а затем смотрит, как персонаж все эти указания выполняет. На наш взгляд, драться и на обычный манер в Dissidia довольно просто, а также не в пример увлекательней, но, возможно, кому-то не хватало именно чего-то подобного, чтобы приобщиться к здешним битвам.

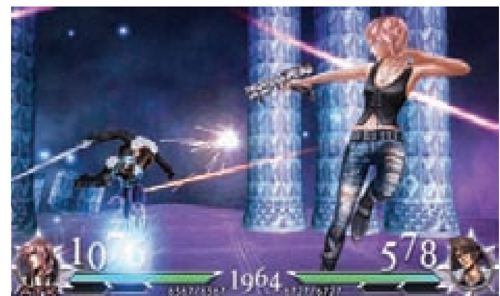
В Японии Dissidia 012 выйдет весной 2011 года. Озвучку для англоязычной версии в Square Enix уже записывают, а значит, можно рассчитывать, что ждать локализацию придется недолго. **СИ**

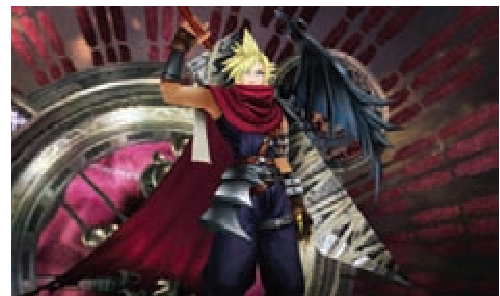
Справа: Обратите внимание на линейку прямо под счетчиком жизни – это и есть Assist-шкала, показывающая, на какую помощь со стороны напарника можно рассчитывать.





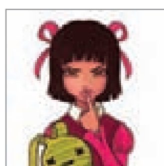
В Square Enix подготовили сюрприз для тех соотечественников, кто подумывает приобрести и другие PSP-новинки издательства: The 3rd Birthday и Kingdom Hearts: Birth by Sleep Final Mix. В первый тираж обеих игр вложат код на скачиваемый контент для Dissidia – четвертые костюмы для избранных персонажей. The 3rd Birthday обеспечит Лайтнинг джинсами и маечкой Айи Бреи, а Final Mix снабдит Клауда той одеждой, которую он носит в Kingdom Hearts.











Наталья Одинцова

Alice: Madness Returns

Не прошло и пары месяцев с тех пор, как мы взяли интервью у Американа МакГи, попытавшись вытянуть из него побольше информации о новой «Алисе», как нам вновь представилась возможность перекинуться с ним парой слов. И вдобавок – в числе первых увидеть, как Алиса палит по врагам из гигантской перечницы, уворачивается от потоков кипящего (и почему-то желтого) чая, легко исполняет двойной прыжок, перепархивая с мухомора на мухомор, а из-под ее ног – словно в напоминание об эскападах черноволосой ведьмы Байонетты - вихрем взмывают бабочки.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC
Жанр:
action.platformer
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Spicy Horse
Страна происхождения:
Китай

ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2011 года

Единственная консоль с демоверсией игры как магнитом притягивала журналистов, которые пришли на мини-выставку Electronic Arts, устроенную накануне TGS. Гостям контроллер не доверяли, объясняя, что в билде еще чересчур много недоработок: черноволосой Алисой, все такой же худой и заметно подросшей, управлял один из представителей студии.

Важное уточнение: скакать и карабкаться к заветной цели по импровизированным ступенькам в Alice: Madness Returns приходится едва ли не чаще, чем биться с противниками. То есть, по сути это не экшн с примесью адвенчуры, эдакий намеренно стилизованный собрат God of War, а что-то вроде трехмерного платформера с незамысловатой боевой системой. Во всяком случае, такой вывод можно было сделать, наблюдая, как Алиса шустрит по выбранным для демоверсии этапам. Сперва, правда, нам продемонстрировали один из уголков того мрачного, отравленного индустриальной революцией Лондона, в который героиня попадает, выйдя в финале первой части из больницы для душевнобольных. Грязные улицы, зловещие полуразвалившиеся строения, мерзкая старуха – то ли хозяйка съемной квартиры, то ли какая-то дальняя родственница – о чем-то талдычит девушке. Сразу понимаешь, почему Алисе так и не удалось прийти в полное согласие со своим богатым внутренним миром: когда вокруг столько материала для фильма ужасов, поневоле начнешь домысливать разное (например, что сварливая бабка в какой-то момент может обернуться злобным монстром). И естественно, от всего этого захочется удрать. Хоть в ту же Страну Чудес, где так легко преобразиться в идеализированную версию самой себя: Алису, одетую в синее платье с белым передничком, обученную разным акробатическим трюкам и знающую, как отступить в сторону так, чтобы из ниоткуда красным облаком брызнули лепестки роз.

Путь ее пролегает по волшебному саду, мимо знакомых еще по первой части достопримечательностей. Вот и над водопадом по-прежнему высится изваяние рыдающей девочки в платье и фартуке – отсылка к эпизоду из книги, в котором внезапно увеличившаяся Алиса вмиг наплакала целое море слез. После первого же этапа с прыжками по платформам-мухоморам, героиню уменьшают (для этого ей, как всегда, достаточно добраться до бутылочки с надписью «выпей меня»). А потом заманивают надписями в духе «идти сюда» куда-то прочь от жизнерадостных цветов, худющего Чеширского Кота и грибочков, разрисованных под шахматные доски.



Справа: В дополнение к привычному кухонному ножу Алисе вручат перечницу, игрушечную лошадку и чайник.

Алиса и Алиса

Фильм Тима Бертона о повзрослевшей Алисе – одна из тем, на которую с Американом МакГи постоянно беседуют журналисты. Тот неизменно отвечает, что задумал сиквел еще до того, как узнал о проекте Бертона, а сам фильм его разочаровал: мол, следовало больше внимания уделять самой Алисе, а не распыляться на второстепенных персонажей.

Как выяснилось, и по American McGee's Alice чуть было не сняли фильм – права на него приобрела студия Miramax (принадлежавшая Disney). Предполагалось, что режиссером станет Вес Крейвен, создатель «Кошмара на улице Вязов», а сценарий напишет нынешний соавтор Бертона, Джон Аугуст. Картину так и не сделали, лицензия перешла от Miramax к Fox, а затем досталась Universal. МакГи отказался обсуждать, кто сейчас вправе создавать киноверсии его Алисы (в теории он мог сам выкупить права, либо же они вернулись к EA, издателю первой «Алисы»). Но намекнул, что ставить крест на фильме рано.

Следующий эпизод – визит во владения Безумного Шляпника, царство парящих в воздухе сосудов, потоков кипящей жидкости и множества каменных утесов-платформ. По сюжету, безумие Алисы начинает отравлять Страну Чудес. Вот и кухонная утварь сходит с ума: чайники преображаются в роботов, отращивают себе по красному горящему глазу там, где предположительно должен плескаться чай, и пытаются сделать из героини форшмак. А она, в свою очередь, шинкует их ножом и обстреливает из перечницы. Обилия приемов ждать не приходится: пока девушка, судя по увиденному, знает лишь одну-две комбы. А обещанные Американом МакГи враги-ребусы, неповторимые и загадочные? В «чайных схватках» требовалось всего лишь догадаться, что метить следует в красный глаз. Да и расправа выглядела размеренным, неторопливым действом – необычный вид противников и новый способ применения перца определенно поражали больше, чем возможности боевой системы. И это притом, что еще неизвестно, как именно Алиса будет биться игрушечной лошадкой, а также побеждать чайников их же миниатюрным собратом: оба вида оружия уже заявлены, но в демо не попали.

Правда, если нехватка сражений в духе Bayonetta – платформеру не помеха, то графическая «обертка» – куда важнее. А над ней соратникам Американа МакГи еще предстоит немало поработать. К дизайну не придерешься: воодушевляет и чудовищный поезд, который в одной из видеосцен с ревом вылетает из туннеля, и враги-болты, отрастившие стрекозиные крылья, и виды Лондона, так похожие на декорации к «Оливеру Твисту». С исполнением все более спорно: модели героев выглядят еще неплохо, но пейзажи поражают растянутыми текстурами и скупостью на хорошо прорисованные детали. Создатели напоминают о «сырости» билда и клянутся сделать из финальной версии конфетку. Хочется надеяться, что именно так все и будет.

› Интервью: Американ МакГи



? Происходящее на экране напомнило мне о платформерах времен PS one. Это намеренная отсылка к ретроиграм?

Да, платформенные этапы у нас сделаны на классический манер. Правда, хочу заметить, что мы сегодня показываем вам пре-альфа версию игры и в финальное версии многое отладим и улучшим. Сейчас «Алиса» кажется простой, но это все потому, что проект еще находится на очень ранней стадии разработки.

? А как на ваш взгляд, сейчас вообще есть спрос на заимствования из старых игр ?

Да. Мы специально даже припасли для любителей ретро несколько очень забавных сюрпризов. Какие именно, узнаете, если пройдете дальше вступительных глав. Такие вкрапления – то, к чему мы прибегаем, чтобы разнообразить геймплей. Вы проходите очередной эпизод, все действие разворачивается в 3D – и тут внезапно условия игры меняются, вам нужно адаптироваться к новой ситуации. Более подробно о наших задумках рассказать не могу, но скучать геймерам точно не придется.

? Я заметила, что побежденные Алисой враги роняют всякую всячину – вроде гигантских зубов, роз. А пояснить предназначение этих предметов в игре не можете? Вот, например, почему она зубы собирает?

Такие находки – продукт ее подсознания, кусочки, из которых складывается общая картина. С каждым из этих предметов связана своя история, но я пока не могу рассказать, какая именно. Практическая функция у них достаточно стандартная – восполнять здоровье, потраченную энергию, но по мере прохождения вы поймете, почему мы решили представить эти «лечилки» именно так.

? А почему вы решили добавить все эти визуальные эффекты? Например, когда Алиса прыгает, вокруг нее возникает вихрь из лепестков роз, а когда уворачивается – из ниоткуда вылетают бабочки.

Опять же, все, что вы видите в игре – это игры разума Алисы. Всякие бабочки и т.п. – то, как она представляет идеальную версию самой себя.

? А Bayonetta вы видели?

Да! Очень крутой экшн.

? Мне показалось, что игра довольно легкая. Насколько сложной вы ее собираетесь сделать?

Мы хотим настроить все так, чтобы никому из геймеров скучать не пришлось. Уровень сложности можно будет менять от простого до «кошмарного» (этот мы придумали специально для тех, кому все остальные режимы покажутся несерьезными). А главное, мы усвоили урок первой «Алисы» – тогда и на «легком» пути попадались этапы, которые было крайне сложно преодолевать. Теперь приложим все усилия, чтобы такого не произошло.

? А скажите, когда Алиса погибает в игре от какого-нибудь рядового врага, что с ней по сюжету происходит? Она сходит с ума? Просто приходит в себя в реальном мире?

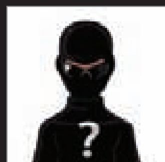
А вот этого я вам пока рассказать не могу! **СИ**

Внизу: Побеждая врагов, Алиса собирает обрывки утраченных воспоминаний.



Примечательно: спиной вперед герои бегают очень медленно, так что отступления приходится планировать заранее.





Александр Устинов

Dead Nation

Визуально Dead Nation очень сильно напоминает недавний Zombie Apocalypse – тут тебе сразу и изометрия, и орды зомби. Вот только мир Dead Nation не ограничен крохотными аренами – идейно игра скрупулезно копирует Left 4 Dead (которого, напомним, на PS3 нет), пусть и не во всем.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation Network
Жанр: action.shooter. isometric.horror
Зарубежный издатель: SCEE
Разработчик: Housemargue
Страна происхождения: Финляндия
Мультиплеер: co-op, local/online

ДАТА ВЫХОДА ноябрь 2010 года

Каждая глава в Dead Nation представляет собой огромный уровень, разделенный несколькими «убежищами» – небольшими отгороженными площадками с магазинами, в которых и старое оружие улучшат, и новое продадут, и патронов отсыплют, и дадут сменить броню. Ее, кстати, нужно искать самому – приходится обшаривать каждый угол кишащего мертвецами города в поисках заветного ящика с «подарком».

Привычный отстрел одиноко стоящих зомби на удивление часто разбавляется разного рода ситуационными боями – то на арене запрут, то враги внезапно накинутся сразу со всех сторон, то вдруг появляются «специальные зараженные». Надолго заскучать Dead Nation, как правило, не дает; даже когда вокруг тихо – игра держит в напряжении: «что-то сейчас будет».

Графически все очень недурно и, главное, опрятно: движок легко справляется с ордами мертвецов, не тормозит и выдает красивую картинку. Посетовать можно лишь на то, что камера чрезмерно отдалена от земли и никаких функций зума не предусмотрено: владельцам небольших телевизоров едва ли будет комфортно, тем более что зомби любят до поры прятаться по темным углам и устраивать рассеянным игрокам неприятные сюрпризы.

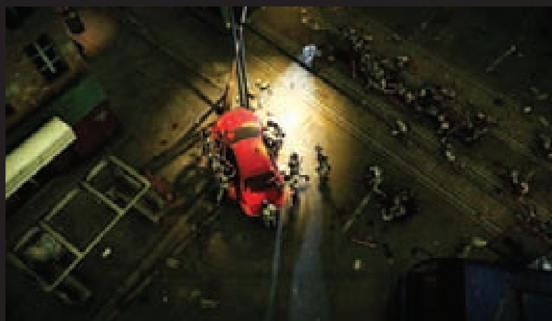
К сожалению, изометрия порождает свои проблемы. Оператор слишком долго соображает, когда пора перебазироваться, чтобы показать какую-нибудь узкую улочку, а в слепых зонах очерчивается силуэт только героя. Также удивляет отсутствие привычного радиального меню для выбора оружия. Пока докрутишь (только в первой трети игры в закромах героя оказывается десять видов винтовок и гранат) до нужной пушки, уже трижды загрызут. Очень надеемся, что в полной версии эти досадные недоработки поправят.

Самое же интересное в Dead Nation — в том, что она одновременно пытается угодить абсолютно всем типам игроков. Давайте я просто перечислю. Кампания, которую можно проходить как одному, так и вдвоем (есть и локальный и онлайновый co-op). Пять уровней сложности (реально кусаться игра начинает уже на сложности «выше среднего»). Десять уровней, на каждый из которых уйдет, минимум, полчаса. Два вида занятно оформленной таблицы рекордов (счет напрямую зависит от умений игрока: растяпы растеряют умножители после первой же серьезной стычки): индивидуальная и по странам.

Похоже, что 2010-й можно смело называть годом хороших скачиваемых игр. И Dead Nation – после знакомства с без пяти минут финальной версией – уже сегодня можно смело засчитать попытку пополнить эти ряды. **СИ**

Негласный флэшмоб продолжается. В первой Dead Rising был ачивмент за уничтожение 53594 зомби (все население города из игры). Эстафету продолжила Left 4 Dead, прибавив к числу единичку. В Dead Nation – уже 53596. Правда, разработчики явно не следят друг за другом: точно такая же цифра присутствует и в Dead Rising 2, и в Prototype.

Справа: Зомби тоже не любят, когда ночной покой тревожит автосигнализация, поэтому начинают остервенело колотить «провинившуюся» машину. Чем это заканчивается, видите сами. Мораль: будьте наблюдательны, вовремя замеченный автомобиль с мигающей лампочкой наверняка спасет вам жизнь. И не раз.





Assassin's Creed: Brotherhood

О новом мультиплеере Assassin's Creed: Brotherhood было много разговоров – так много, что можно даже забыть о том, что в игре есть и мощный одиночный режим. На самом же деле, Brotherhood предлагает не только новую сюжетную кампанию, по масштабам и длительности примерно равную оной из Assassin's Creed 2, но и свежие идеи и улучшения, которые точно приживутся в дальнейших частях сериала. Львиная доля приключений будет разворачиваться в огромном, величественном Риме, где вся власть принадлежит семье Борджиа. Эцио потребуется заполучить контроль над городом и вернуть его единственным законным владельцам – его гражданам. Конечно, не без помощи добровольцев, желающих пополнить ряды ассасинов. Желая узнать новые подробности сюжета и игрового процесса одиночного режима Assassin's Creed: Brotherhood, мы пообщались с Галеком Симардом, дизайнером миссий.

? Дизайнер миссий? Звучит интересно. В чем конкретно заключается ваша работа?

Дизайнер миссий – это разновидность левел-дизайна. В нашей команде два главных левел-дизайнера. Один отвечает за построение самого города, башен Борджиа и всего, что как-то связано с сюжетом, а я делаю миссии основной кампании, второстепенные задания, обучающие сегменты и все остальное.

? Получается, вы часто работаете со сценаристом, чтобы все элементы были сюжетно взаимосвязаны, или у вас в этом отношении больше свободы?

Это работа в команде, степень сотрудничества в которой зависит от конкретного проекта, и в АС: Brotherhood мы делали следующее: мы садились и думали, какой бы тип геймплея нам хотелось бы использовать в разных миссиях. У нас есть краткое содержание, синопсис, и мы пытаемся сделать из него отличную историю, используя уже готовые элементы игровой механики. После мы начинаем работать над сценарием и продумываем мелкие детали, и тут появляется необходимость в согласовании: приходится изменять какие-то части заданий, чтобы они вписались в сценарий – с одной стороны, и перекраивать сам сценарий в угоду игре – с другой. В итоге, мы получаем то, во что действительно интересно играть, и с хорошим сценарием.

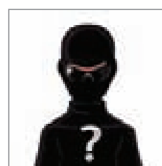
? И вы занимаетесь только синглплеерной стороной, правильно?

Да. Мультиплеер разрабатывался последние три года в нашей студии во Франции, в Ансоне. Игроки уже давно ждали сетевую игру в АС, но мы не горели желанием делать обычные режимы – мы хотели сделать то, что действительно подходит Assassin's Creed. В прошлом году мы подумали, что добились этого, поэтому результат можно увидеть уже в Brotherhood.

? Почему главный герой – опять Эцио?

В основном, по желанию игроков. Они говорили: «Хотим больше Эцио!» Были и другие, которые просили возвращения Альтаира, но они немного опоздали со своими просьбами *смеется* Так что когда мы закончили АС2, люди говорили, что хотели бы еще увидеть Эцио, а мы такие: «Мы можем это сделать!» Команда разработчиков была та же, так что мы уже знали, как делать АС и как работать вместе, чтобы сделать результат еще лучше. Вот из этого и получилась отличная масштабная игра про Эцио.





Хайди Кемпс

МЫ ЗАДЕЙСТВОВАЛИ НАШИ СТУДИИ ПО ВСЕМУ МИРУ, В СИНГАПУРЕ, В КВЕБЕКЕ И ТАК ДАЛЕЕ, ДЛЯ ТЕСТИРОВАНИЯ МУЛЬТИПЛЕЕРА.

? Похоже, что сделать за год чтото, подобное Brotherhood, действительно сложно. Возможно, многое из АС2 будет использовано еще раз, не так ли?

Вообще-то, не так уж много! Как я и говорил, как только работа над АС2 была завершена, мы сразу же начали моделировать Рим. У нас был завершен подготовительный этап – фотографии и опыт. А задания и сюжет – поскольку мы строим игру на движке АС2, тестирование и внедрение этих заданий в код занимает много меньше времени. Также мы задействовали наши студии по всему миру, в Сингапуре, в Квебеке и так далее, для тестирования мультиплеера, чтобы успеть сделать такую огромную игру за такой маленький срок.

? В игре много нового, например, оружия. Можете рассказать о нем поподробнее, как оно используется?

Мы даем игроку на пробу множество новых предметов. Один из них, арбалет, – мой любимчик, потому что я хотел его сделать еще в первом АС – в те времена мы даже засветили его в одном из роликов для Е3. Также теперь можно драться и метать копья и другое двуручное оружие. Оно появлялось и в прошлой части, но сейчас мы улучшили его возможности. В этом суть – брать такие мелкие идеи и внедрять их, делать их частью целого. Еще одна новинка – их так много, что я постоянно забываю





что-нибудь – это дротики с ядом, позволяет отравить людей с расстояния.

? Достаточно ли часто мы будем переключаться между Дезмондом и Эцио?

Первый сегмент будет в прошлом, потом – немного в настоящем, а потом – за Эцио. Играя за Аудиторе, можно будет возвращаться в настоящее в поисках дополнительного контента – как это было в AC1.

? Связаны ли напрямую сетевой и одиночный режимы игры?

Никакой связи между ними нет, кроме того факта, что мы берем некоторые модели из мультиплеера – которые там являются тамплиерами – и делаем их целями для некоторых второстепенных миссий в одиночном режиме. Но кроме этого, что бы вы ни делали в обоих режимах, повлиять друг на друга они не смогут.

? В Риме, у Эцио будет шанс строить новые здания и улучшать уже имеющиеся. Расскажете подробнее?

Рим находится во власти Борджиа. Он построил специальные башни, которые контролируют различные части города. Прежде чем получить возможность изменять районы Рима, необходимо сначала эти башни захватить. Когда дело сделано, можно восстанавливать улицы – например, открыть магазин, чтобы потом покупать там оружие. Также можно будет выкупать достопримечательности, такие как Колизей, – это прибавит к стоимости города пару нелишних нулей. Чем усерднее вы повышаете благосостояние города, тем больше вы освобождаете его от влияния Борджиа и приближаете век Ренессанса – приглядевшись, заметите, что нищие стали купцами, например. Если смотреть на это в терминах игровой механики, то чем больше магазинов одного типа вы отреставрировали, тем шире будет выбор доступных предметов, плюс появятся специальные квесты от магазинов.

? А как будет происходить захват этих башен?

Чтобы заполучить контроль над башней, сперва нужно убить капитана стражи Борджиа. Он может оказаться либо трусом, который убежит при вашем появлении в башню – и тогда придется ждать запланированной смены караула –, либо более смелым – и тогда он вступит в бой незамедлительно. Покончив с ним, необходимо подняться на вершину башни и «подать людям знак» о том, что они свободны от влияния людей Борджиа – то есть, сжечь ее. Позднее башня станет новым домом для потенциальных новичков-ассасинов. Вы также сможете использовать ее для управления и сортировки ассасинов – как с голубями в клетке возиться!

? Как вербовать новых ассасинов? Я, например, убил нападавших на беззащитного гражданина стражников, и тот поклялся мне в верности...

Это одна из миссий, на самом деле. Вы можете встретить ополченца-римлянина, орущего «Нет гнету Борджиа!» Обстановка, конечно, разная, но в итоге вы просто помогаете ему расправиться с людьми Борджиа, говорите с ним, и он становится частью вашего ордена.

Внизу: Битвы на лошадях: не совсем по-ассасински, зато весело!



? Характеризуя продолжительность игры, как бы вы оценили Brotherdood в сравнении с другими играми серии?

По крайней мере, не короче Assassin's Creed 2. Тяжело говорить о конкретных цифрах, поскольку это в какой-то степени субъективно, но наши последние тестирования показали, что основную кампанию люди проходили за, в среднем, 19 часов. А если вы начнете выполнять сайд-квесты... Одному из наших тестеров, человеку, который прошел игру раз сто, поручили завершить ее на 100%. Он уложился в 40 часов. Для обычного игрока, что-то мне подсказывает, этот процесс займет 60-80 часов. Так что мы говорим о действительно огромной игре... и это даже без учета мультиплеера!

? Неплохо. Возможно, об этом еще рановато говорить, но все же – какие-нибудь планы по поводу DLC?

DLC запланированы, но что именно, когда и где, я не знаю.

? Похоже, что простор для расширений будет приличный. Рим просто огромен!

Еще как!

? Поскольку в вашей новой игре нет номера, значит ли это, что скоро будет Assassin's Creed 3, или это все еще секрет?

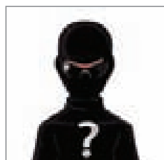
Еще слишком рано, чтобы что-то знать наверняка и говорить об этом. Естественно, что пока люди хотят игр серии AC, мы, скорее всего, продолжим их делать. Причина, по которой мы не стали называть новую игру «третьей», в убежденности многих в команде – и простых игроков тоже – в том, что для новой части требуются новый герой и новая эра. Поэтому последняя Assassin's Creed как бы и «третья» – потому что свежая игра, – но мы называли ее Brotherhood потому, что для AC3 нужны сразу другая эпоха и персонаж. **СИ**



Dead Space 2

Едва слышишь название Dead Space, как в голове сразу же складывается картинка – научно-фантастический ужастик, создатели которого заставили героя блуждать по вроде бы пустынному миру, умело сыграв на естественной для людей боязни одиночества. Онлайновые схватки – не то, с чем игру ассоциируют сейчас. В EA и Visceral Games намерены изменить эту ситуацию. Dead Space 2, как вы уже наверняка знаете, снабдят не только сюжетной кампанией, но и онлайновым мультиплеером, в котором участники, разбившись на команды по четверо, смогут помериться силами друг с другом.





Хайди Кемпс

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC

Жанр:
action.shooter.third-person

Зарубежный издатель:
Electronic Arts

Российский издатель:
Electronic Arts

Разработчик:
Visceral Games

Мультиплеер:
team_based, online

Страна происхождения:
США

ДАТА ВЫХОДА
25.01.2011
(США)

Принять участие в сетевых баталиях мне удалось на показе для прессы, который EA устроила в начале сентября в Сан-Франциско. Идея мультиплеера проста: одна команда играет за людей, причем управление и поведение этих персонажей списано с Айзека из сюжетной кампании, а вторая контролирует гротескных некроморфов. Цель людей – выполнить на каждой карте набор миссий. Если уложатся в срок (время, отведенное на операцию, ограничено), победа будет за ними. Их снабжают мощным оружием, выделяют больше ресурсов, делают крепче здоровьем, чем соперников, и все равно им непременно нужно действовать сообща, чтобы не погибнуть. Некроморфы же бывают четырех видов (каждый заточен под свои цели). У них задача всего одна – убивать людей, а доступные для этого средства зависят от выбранного класса. Его можно менять во время респауна, но во время демо-матчей игрокам требовалось подождать несколько секунд прежде чем им позволяли выбрать что-либо помимо двух базовых типов – Pack и Lurker. Некроморфы могут возрождаться везде, где на карте есть какой-нибудь люк, и всегда видят местоположение людей. Также чудовищ всегда сопровождают несколько ботов (ими управляет AI), чтобы люди чувствовали, будто на них и впрямь накинулась целая орда.

Когда играешь, само собой напрашивается очевидное сравнение – с Left 4 Dead от Valve. Но в то же время чувствуется, что это все-таки Dead Space. Было очевидно, что нам предложили очень ранний билд, и чтобы узнать, что же еще планируют в Visceral Games, я подробно расспросила Скотта Пробста, продюсера новинки.



› Интервью: Скотт Пробст



? Когда я села за мультиплеер, мне сразу же бросились в глаза некоторые особенности. Например, разная цветовая гамма: люди видят декорации в синеватых тонах, а у некроморфов окружающий мир окрашивается в красный.

Да, мы так сделали намеренно. Подумали, как с точки зрения некроморфов могут выглядеть люди, какими они им представляются. И «некровидение» – возможность видеть не просто человека, но и его скелет, причем находясь где угодно на карте, – это то, к чему мы в итоге пришли.

? Я заметила, что на стороне некроморфов еще и ботов очень много. И в большинстве матчей, которые тут ведутся, некроморфы лидируют по количеству побед. Еще бы, с таким-то численным превосходством над теми, кто играет за людей! Не кажется ли вам, что вы сделали монстров слишком мощными, или же происходящее – результат того, что игроки еще не очень хорошо изучили все возможности, да и билд ранний?

Мы все еще дорабатываем этот режим. Наша цель – обеспечить настолько хороший баланс сил, чтобы шансы обеих команд на победу были равны.

? Мне сейчас кажется, что некроморфам проще уже потому, что у них очень легкая задача – просто убивать все, что движется. А у людей задачи меняются, им нужно уложиться в определенные временные рамки, чтобы не проиграть матч.

Да, когда вы подключаетесь к мультиплееру и вам сообщают о задачах, вы понимаете, что происходит на карте, как вам помочь команде. Люди могут воевать сообща, чтобы победить некроморфов и достичь поставленных целей.

? Наборы заданий ведь меняются от карты к карте?

Да, так и есть. Каждая карта не похожа на остальные, и с каждой связан определенный набор задач, который влияет на геймплей. Например, в «Шахтах», той карте, которую мы показываем сегодня, миссия людей – отыскать три компонента для бомбы. Это не так-то просто – под тяжестью груза боец начинает двигаться медленнее, становясь легкой добычей для врагов. Потом устройство нужно собрать и взорвать ее, чтобы пробить выход из шахты, а также уничтожить оставшихся в живых некроморфов. В «Побеге» же ситуация такая: команда безопасности Sprawl застряла на корабле, и им нужно оттуда убраться. Чтобы сбежать, они должны привести в рабочее состояние спасательные шлюпки, которые изначально обесточены. Будут еще три карты, но о них пока рассказать не могу.

? Пока мы видели три типа некроморфов. В финальной игре будет больше? Они тоже меняются от карты к карте?

Нет, на каждой карте будут представлены все виды, но сегодня мы показываем только трех. По замыслу, начальных классов будет четыре. Pack – эдакие младенцы с большими головами, хороши в ближнем бою. Бойцы типа Lurker умеют атаковать издалека, карабкаться по стенам, ходить по потолку, прятаться и пугать людей до смерти. Spitter – женщины-некроморфы. Убивают противников ядовитой слюной, да еще и оставляют ее везде на карте. А четвертый, которого мы не показали, это Puker – неторопливые бойцы, которые могут парой ударов расправиться с неприятелем. Как подберутся поближе, так и обдают гибельным смрадом очередного несчастного персонажа-человека.

? Когда появилось желание добавить в Dead Space 2 мультиплеер? Делая первую игру, вы думали о такой возможности?

Я думаю, это такой естественный шаг по развитию сериала. Когда мы взялись за вторую часть, мои коллеги сказали «нам нужно развивать сериал, сделать мир игры больше, лучше и увлекательнее». И руководствуясь этими соображениями, мы добавили мультиплеер – с самого начала знали, что он у нас будет. Много думали над тем, как он будет выглядеть и как увязать его с одиночной кампанией, как вписать во вселенную Dead Space. Так и работали.

? Но почему вы решили сделать мультиплеер соревновательным? А не предложить кооператив, с собственным сюжетом.

А он и есть кооперативный – в том смысле, что людям необходимо биться сообща, чтобы действовать вместе. Вы вот чуть раньше упомянули о видимом превосходстве некроморфов. А возможно, причина в том, что их соперникам не удавалось согласовать свои действия. Когда люди сплачиваются, они представляют собой более серьезную силу.



У нас есть и фишки вроде «кооперативного лечения» – т.е. если мой персонаж лечится, у соратников, находящихся поблизости, раны тоже затягиваются. Подобные механики – наш способ поощрять взаимодействие среди людей. Есть в этом режиме и связь с одиночной кампанией. О чем именно идет речь, мы пока сказать не можем, потому что вы будете открывать кое-какие фишки по мере прохождения сингла. Но мультиплеер вполне вписывается в основную историю, здесь есть свои миссии. Это не просто десматч, который существует независимо от основной игры.

? Вообще-то под кооперативом я подразумевала что-то вроде того, что можно увидеть в RE5. С той разницей, что на этот раз пугаться пришлось бы действительно не на шутку.

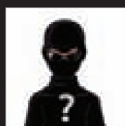
В нашем мультиплеере мы предусмотрели очень много тактик по запугиванию! Мы над ними уже довольно давно работаем, и все равно иногда получается так: я бегу по карте, и тут откуда ни возьмись, вылетает Pack, и вцепляется мне в спину. И меня тут же накрывает волной страха и ужаса. От этого мы, конечно, отказаться не могли – как-никак, ключевая особенность сериала.

? Что бы вы сказали критикам, которые считают, что добавлять мультиплеер в игру – значит, тратить ценные ресурсы, которые можно было бы использовать, чтобы сделать более качественную одиночную кампанию.

Я бы посоветовал им приглядеться к примерам успешных реализаций подобных задумок. Взять, например, Uncharted 2. На мой взгляд, они начинали с теми же условиями: в первой игре была только одиночная кампания, и когда стало известно, что во второй будет мультиплеер, то очень многие сомневались, что такое решение правильное. А в итоге, как мне кажется, вышло все просто замечательно – и сюжетный режим хороший, и мультиплеер интересный. Мы пытаемся повторить их успех. **СИ**



ИГРЫ КАК... КИНО



АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

Отношения с первой частью Dead Rising у меня сложились весьма неоднозначные. С одной стороны, игра очень понравилась. С другой – отвлекался я от нее очень легко и почти с удовольствием. Начинал играть (по-честному, с нуля, не прокачивая заранее Фрэнка) раз пять, но бросал буквально через пару дней. Почему? Точно я и сам ответить не могу, но наиболее частый ответ, к которому прихожу: слишком затянуто и напряженно.

Сразу после анонса Dead Rising 2 не попала в список ожидаемых игр. Причиной тому стали все еще не пройденная первая часть и сам сеттинг сиквела. Зато новость о Case Zero зацепила сразу – короткий пролог, никаких Лас-Вегасов, классическое американское захолустье – в общем, то, что надо. Case Zero ждал. Даже очень.

И вот настает день, когда игра должна появиться в XBLA. Буквально дежурю за консолью. Появилась! Сразу не покупаю (а вдруг там все изменили так, что не понравится?), качаю пробную версию. Запускаю. И понимаю, что получил ровно то, чего хотел. Но так уж вышло, что в тот же день игру я так и не сподобился оплатить. Ну куда она денется днем позже, правда? А днем позже я получил знакомое всем сообщение: «Извините, контент не доступен из вашего региона». Как? Почему? Ведь вчера все было доступно! Быть того не может! Лезу в Интернет, на автомате обновляя френдленту в ЖЖ. И вижу пост Артёма Шорохова, который вкратце можно пересказать как «Кукиш нам, а не Case Zero». Видимо, на старте кто-то забыл выставить региональную защиту в день выпуска, а потом спохватился. Самые шустрые успели скачать и купить (я – только скачать). Остальные – извините.

Обычно я не страдаю маниакальной гонкой за играми. Не запустилась – ну и пусть. Но случай с Case Zero никак не давал покоя. Так или иначе, но поиграть в нее хотелось, и чем дальше, тем больше. В итоге, весь вечер я провел за тем, что восстанавливал пароль от своего аккаунта. Зачем, если приставка его не просит? Затем, что я решил купить Case Zero через сайт Marketplace. Восстановил, захожу, «купить» – «Извините...». Ладно. Потратил еще пару часов на поиск рабочего американского прокси-сервера, поддерживающего передачу данных по https. Нашел. Подключился… О, чудо, покупка оплачена, игра в очереди на закачку. Включаю приставку, «очередь», «выполнить»… «Невозможно скачать контент из вашего региона». Как? Он же куплен! Система видит его! Может, ошибка? «Скачать» – «невозможно». «Скачать» – «невозможно». Так я просидел около получаса, как дурак, надеясь, что вот сейчас, именно в эту минуту на сервере произойдет сбой и загрузка пойдет. Понятное дело, чуда не случилось. Чуть позже в дебрях Интернета я нашел-таки способ – через платный VPN-сервер. Он требовал несложных, но по-своему пугающих действий.

Прошло несколько недель, но «Личное дело» не отпускало. Решился на VPN-способ. Дальше было долгое и вдумчивое чтение, целый ворох параной и страхов относительно оплаты («А если я пошлю SMS, то вдруг ко мне вломятся ниндзя и обвинят в пособничестве Аль Каиде?»), шаманства с соединениями (буквально утром у меня накрылся доступ к Инету с обеих приставок и пришлось потратить некоторое время на восстановление) и прочего, чего я уже не помню. В итоге все прошло хорошо, давно оплаченная игра без капризов скачалась, я ликовал.

И вот, когда я закончил Case Zero, мне пришло в голову, что передо мной пример идеальной игры. Нет, не так. Игра-то хорошая, но далеко не идеальная. Скорее так: передо мной пример одной из идеальных игровых схем. Почему? Ближайшая аналогия – поход в кино. Вот смотрите, за каких-то 180 рублей я получил самостоятельную двухчасовую игру. Причем игру настоящую, не «скачиваемую» (ведь как ни крути, а к скачиваемым играм все равно относишься весьма снисходительно). Эти два часа не жалко потратить вечером, и за это время (и за эти деньги) ты увидишь завершенную историю. То есть, как будто бы посмотришь кино. Второй раз по сюжету проходить Case Zero не очень интересно – теряется интрига. Но при этом можно заняться хотя бы сбором ачивок – они несложные, но интересные и за одно прохождение открыть их все невозможно.

Вы, наверное, спросите: «Да что особенного в обычном DLC-уровне? Таких ведь полно!» Полно. Но есть небольшая хитрость. Во всех остальных случаях вам необходима игра – эдакий фундамент за две тысячи рублей, на котором вы уже будете делать надстройки за меньшие деньги. В данном случае все наоборот – фундамент стоит 180 рублей, а надстройка уже две тысячи. И я все еще не хочу покупать полноценный Dead Rising 2, но уже хочу Case West. Хочу посмотреть еще один полнометражный фильм, а не покупать сразу боксет со всем сериалом. И, на самом деле, я бы с удовольствием покупал игры именно так – небольшими и не слишком связанными друг с другом частями.

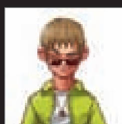
А вообще, чего я тут разглагольствую, компания Telltale именно этим и занимается уже несколько лет. Жаль только, что в одном-единственном, не очень интересном мне жанре.

Я ХОЧУ ПОСМОТРЕТЬ ОДИН ПОЛНОМЕТРАЖНЫЙ ФИЛЬМ, А НЕ ПОКУПАТЬ СРАЗУ БОКСЕТ С ЦЕЛЫМ СЕРИАЛОМ. ЭТИ ДВА ЧАСА НЕ ЖАЛКО ПОТРАТИТЬ ВЕЧЕРОМ, И ЗА ЭТО ВРЕМЯ (И ЗА ЭТИ ДЕНЬГИ) УВИДИШЬ ЗАВЕРШЕННУЮ ИСТОРИЮ.





«Игры как искусство» – официальный девиз нашего журнала. Тем временем искусство найти можно повсюду и во всем – искусства много, и много его самого разного. Создатели видеоигр черпают в музыке, архитектуре, скульптуре, литературе... И, конечно же, в важнейшем из искусств по степени влияния на обывателя – в кино.



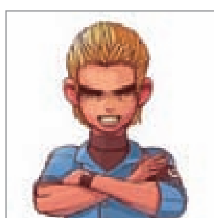
АРТЁМ ШОРОХОВ

Игры-кино для геймеров давно не в новинку – в далеком прошлом остались FMV-квесты, QTE-мультфильмы, отчаянно цеплявшиеся за жизнь в формате игр для DVD-плееров, позднее вдруг появились Fahrenheit и Heavy Rain. Скорее, они в новинку киноманам, до сих пор и слыхом о подобных вещах не слыхивавшим. И я во всем согласен с Сашей: двухчасовая игра по цене билета в кино – именно то, что многим из нас нужно. Признаться, в кулуарах уже давно скитается мнение, что как раз такая форма сюжетных интерактивных развлечений сейчас наиболее востребована у взрослых, семейных игроков. Тех самых, у кого уже достаточно опыта, чтобы замечать, как порой бессовестно разработчики растягивают свои игры, бездарно растрачивая драгоценное для взрослого человека время. Разумеется, алчущий новых впечатлений подросток готов просидеть за приставкой день, ночь и еще день, чтобы залпом проглотить семь-десять-пятнадцать часов отстрела зомби ради двух часов заставок, но для человека с работой, детьми и спортзалом такое путешествие растянется хорошо если на неделю – да-да, тот самый бокс-сет телесериала, если говорить в терминах двухчасовых релаксаций по вечерам. И лишь немногие сюжетные игры проходят это испытание. Ты останавливаешься где-то в середине (аккурат между убийством тысячного и тысяча первого зомби) и через день-два возвращаешься, чтобы попытаться вспомнить, кого ты бьёшь и зачем. Это точно не кино. Да и к «телесериальной» подаче игры пришли лишь недавно, при этом очень маленькой и не сказать, что во всем удачной группой. А тем временем уже вышла новая игра, на слуху новый сюжет и новые игровые механики. А ты, если уж совсем честно, и за половину прошлой игры уже увидел и прочувствовал все, что она в состоянии была предложить. И тысяча первый зомби отправляется на полку, в компанию к сто тридцать четвертому танку. Не оттого, что игра плохая, нет – оттого, что она слишком длинная. Причем почти всегда – не просто длинная, а искусственно, бесчеловечно растянутая под вкусы чужих для тебя людей. Если у героя видеоигры есть оружие, он будет стрелять так много и так долго, что человек с дефицитом времени непременно от этого устанет. Ни один киношный или книжный супермен не убивает за один сюжет так много людей, монстров и зомби. Во всяком случае, одним и тем же способом. (Привет экранизациям видеоигр!) Сюжетно востребованный экшн-интерактив – он таков, чтобы гармонично уживался с прочими составляющими нарратива: событиями, персонажами, мыслями и чувствами. И пока у сценарно-ориентированных видеоигр этот баланс столь драматически перекошен, эти видеоигры так и останутся в массовом сознании подростковым развлечением, убивающим время. Ведь время, как заведено в Стране Чудес, не любит грубого обращения, время может обидеться. Именно так обижается взрослый геймер, когда его в седьмой раз просят вынести котенка из горящего здания, когда в двадцатый раз нужно угнать тачку, когда дорогу к могучему боссу-великану в сотый раз заступают «простые враги в майках», чья единственная цель – отнять еще пару минуток твоей единственной и драгоценной жизни, чтобы другие покупатели не чувствовали себя обманутыми, получив за шестьдесят долларов игру не на десять часов, а на три. Взрослея, геймер неумолимо вырастает из таргет-группы игровых издателей, оставаясь при этом в рамках целевой аудитории, – вот то противоречие, с которым рано или поздно сталкиваются все. А столкнувшись, либо бросают игры, либо, как Питер Пен, принимают отчаянное решение «не взрослеть». Есть ли выход? И да, и нет. Лично я – да и то лишь с позиции игрока, не журналиста – был бы рад появлению в опциях стандартной настройки «исключить филлер-эпизоды». В конце концов, если вдуматься, это не такая уж нелепая или неосуществимая идея, ее вполне можно сопоставить с повсеместным введением настроек сложности. Уважаемые издатели, вы ведь в лепешку расшибаетесь, чтобы привлечь к играм новую аудиторию, включая взрослых людей, пап и мам сегодняшних геймеров. Для них вы делаете длиннейшие тютореалы и легчайшие уровни сложности, ради этой благой цели вы готовы идти на финансовые и трудовые затраты, разве не так? Пожалуйста, это несложно, разметьте игровые сцены на три сегмента и выдайте простую строку в меню настроек: «Длина прохождения: полная/умеренная/только сюжетно-важные сцены». Это же вам позволит без вреда для кармы распихивать по уровням «бонусные» арены с пушечным мясом, аккумулятивно увеличивающие время прохождения еще на треть. Посулите в награду ачивмент и бонусный костюм. Это не слишком затратно, это не будет никого раздражать, но ваша core-аудитория не только не обидится «резне по живому», она обрадуется. Геймеры-без-недостатка-времени почувствуют вашу заботу и стремление сделать что-то хорошее «только для самых преданных» – пятнадцать, двадцать, сорок часов геймплея, деньги уплачены не зря!

Но вернемся к кино. Разорванность геймплейных и сюжетных сцен – вот причина (увы, лишь одна из многих), по которой даже самые сюжетистые игры так и остаются «стрелялками с заставками». И вот почему я так полюбил концепцию Heavy Rain, где сюжет постоянно двигается вперед, при этом не выталкивая меня в положение простого, «неинтерактивного» зрителя. И вдобавок я, как игрок, постоянно делаю что-то новое – пусть порой простое, пусть обыденное, но хоть новое. (Если вдуматься, для прыжков по платформам и стрельбы по мишеням мы нажимаем те же кнопки, чтобы совершать хоть и более сложные, но при этом более однообразные действия. Уверен, за всю Heavy Rain я в несколько раз реже открывал и закрывал двери, чем отвешивал хедшот от бедра в любом, даже самом коротком, шутере.) В этом – одно из главных отличий «интерактивного кино» Heavy Rain от «неинтерактивного кино» Metal Gear Solid 4, отличие сюжета, участником которого ты являешься постоянно, от перегруженного заставками тира.

К слову, здесь требуется одна простая, но очень важная оговорка: я рассуждаю сейчас только о сценарных играх класса story-driven. Тех самых насыщенных заставками и ситуационным геймплеем «аттракционах», которые якобы во главу угла ставят рассказываемую историю и которые форумные геймеры любят называть «играми с хорошим сюжетом». Есть и другие, но о них как-нибудь в другой раз. СИ





ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Cool story, bro... Retweet PLZ!

Социальные сети, микроблоги, YouTube и – если говорить про аудиторию геймеров – GameTrailers. Это такие правила приличия, вроде своеобразного аналога визитной карточки. Правила, по которым играет весь мир. Не можете и дня прожить, не оставив комментарий в каком-нибудь ЖЖ-сообществе? Пора завязывать и переходить на новый уровень!

Как все уже давно заметили, в журнале произошли кардинальные перемены. Вместо оперативности – авторское мнение, в основном, дядечек серьезного возраста о тех играх, которые им действительно интересны. И, конечно, атмосфера «сплоченного коллектива». Без нее никуда. Между тем читатели интересуются, а что делает команда в свободное от работы время? Может, собирается вместе и топит за кригсмарине в ирландском пабе, да так, что моря выходят из берегов? Или участвует в файтинг-турнирах? Эти люди хотя бы трещат в ICQ субботними вечерами? Как-то же они должны пересекаться, а то что же это за коллектив такой! И, пожалуйста, с доказательствами – ссылки на посты, сообщения на форуме, фотографии!

К сожалению, а может быть и к счастью, на сегодняшний день появление такой информации вряд ли возможно.

В России почему-то так сложилось, что блоги, микроблоги и аккаунты в социальных сетях (мы говорим «Вконтакте», но подразумеваем Facebook, хотя видим Gamer.ru) воспринимаются как площадки для дури, где каждый человек надевает маску злого или глупого персонажа и старательно отыгрывает неприятную роль. Тот же ЖЖ сегодня нельзя воспринимать иначе, кроме как платформу для срача. Срач, впрочем, работает на повышение популярности, репутации, привлечение менее активных юзеров без своего собственного мнения и четкого представления о сути спора. Цель – заявить о себе. Ведь многим тесно заявлять о себе в анкете на том же Facebook, хочется обязательно доказать, что царь именно ты и никто другой. Наверное, поэтому многие разработчики и издатели подыскали другую площадку для общения с аудиторией, более простую и честную.

Как ни странно, но самым удобным сервисом микроблогов, позволяющим узнать немного о личной жизни «людей из индустрии», является Twitter. С его помощью можно, буквально, общаться с Есинори Оно, Кадзутоки Коно, сотрудниками Mistwalker. Можно поучаствовать в конкурсах от «1С-СофтКлаб», задать какой-нибудь вопрос (скажем, «ГДЕ ИГРЫ ДЛЯ Wii?!» или «ПОЧЕМУ ТАК ДОРОГО?!») компании «Новый Диск» и отдельным ее представителям. Ну и, конечно, узнать, чем сейчас занимается дорогая редакция, какие игры проходит, какие конфеты ест по понедельникам и кто такой «Пушистик». Конечно, поговорить по душам с Артемом Шороховым вряд ли получится (попробуйте – @cg_CCCP), но все же какое-то общение сложится обязательно. Человек @sv_mega4el, например, умудряется и с разными людьми из индустрии поболтать, и с редакцией парой слов перекинуться, и в конкурсах поучаствовать (вроде бы даже успешно). И таких людей очень много!

Проблема в том, что Twitter – это, на первый взгляд, несерьезная ежеминутная щебеталка (смотрите @PG_kamiya), где умещается и что-то личное, и что-то официальное. И рано или поздно это обязательно станет причиной ряда серьезных проблем. Поэтому в какой-то момент пользователь либо отдает предпочтение полной анонимности (@chunkachanka), либо использует аккаунт, что называется, по требованию (пример хорошей Tweet-атаки – @Yoshi_OnoChin или @therealcliffyb).

А теперь представьте, что все это – за редким, почти незначительным исключением – является такой PR-кампанией. Никакого «личного» или «частного» фактора нет. Все делается на публику, чтобы привлечь внимание. Подход другой, но цель-то прежняя! Вы добавили в Facebook Кадзутоки Коно, но не потому, что он пару раз ответит вам на глупый вопрос («что вы ели сегодня на завтрак?»), а просто чтобы показать интересный контакт друзьям. Дескать, смотрите, это же разработчик Ace Combat! Дружит! Со мной, простым московским студентом! Сразу появилось желание купить пропущенный выпуск AC? Да и сам сериал стал казаться, вроде бы, чуть-чуть лучше... Поэтому даже когда Есинори Оно отвечает на вопросы подписчиков, это всегда делается не из-за доброты веселого японца и не потому, что ему сегодня нечего делать. Пожалуй, ему найдется, чем заняться. Не все же рабочее время отвечать на вопросы в духе: «А что, Зангиев – гей»? (задал @niggat1ve, ответ был – «Хммм, вопрос сложный!»). Просто компания платит за то, чтобы создавалась вот такая иллюзия «хождения в народ». Кому-то и этого достаточно, а кто-то вполне справедливо почувствует себя обманутым. **СИ**


1С
ФИРМА «1С»

Games for Windows

XBOX 360

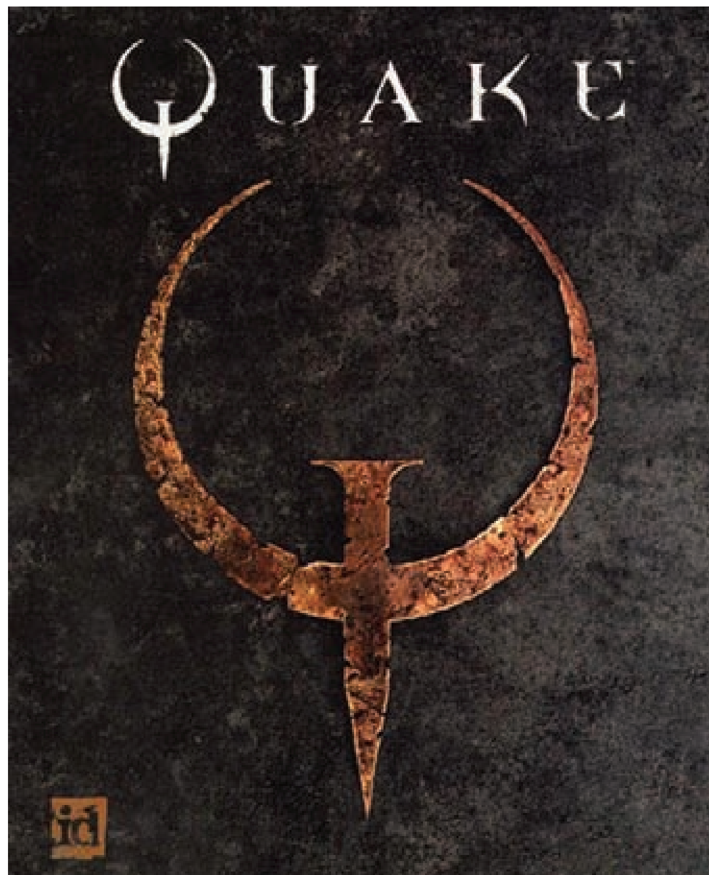
XBOX
LIVE

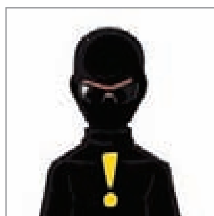

PS3

OBSIDIAN

Bethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media company







СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Глаза боятся, руки делают

Компьютерные игры принято не только обвинять в жестокости и излишнем натурализме, но и сдабривать редкой похвалой: мол, интерактивная деятельность развивает рефлексы и реакцию. В качестве доказательства последнего продвинутые коллеги из непрофильной прессы приводят в пример упорно ползущую вверх по таблице рекордов позицию игрока (точнее, его персонажа). Взять, к примеру, теннисный рейтинг в Wii Sports – даже моя вторая половинка, неуверенно державшая «вимоут» поначалу, через месяц тренировок взяла-таки заветные 2000 очков.
Однако это было не столько результатом профессиональной игры, сколько вопросом времени и упорства.

Все эти рекорды и достижения гораздо больше связаны с заучиванием правильной последовательности действий, нежели с развитием рефлексов в целом. Поэтому даже в мультиплеерных FPS, где, казалось бы, реакция на изменение текущей ситуации доминирует над остальными свойствами киберспортсмена, в действительности важнейшую роль играет умение правильно выбрать шаблон из списка собственных или чужих наработок и реализовать его – причем важна не столько скорость реакции, сколько четкость и согласованность действий. Особенно ясно это проявляется, например, в StarCraft II, который, возможно, очень хорошо сбалансирован на уровне взаимодействия разных юнитов, имеющих ярко выраженные слабые и сильные стороны. Однако если отодвинуть «камеру сознания» на самый верх и критически оценить ситуацию в макромасштабе, глядя прямо в корень системы, становится ясно, что вся эта суета сует – не более чем «камень-ножницы-бумага» (в отдельных случаях – «...ящерица-Спок»). В каждом локальном случае игрок работает заученными паттернами, поэтому рано или поздно с любой задачей выбора инструментов и контр-инструментов справится даже собачка из лабораторий Ивана Петровича Павлова. Хотя я встречал и таких киберспортсменов, которые не переставали изыскивать новые способы ошарашить противника, несмотря на всю ограниченность игры – но, увы, это большая редкость.

В современных мультиплеерных забавах, по моему скромному мнению, рулят зубрежка некоторого количества действий и хорошая память; умение загадать/разгадать сложный паттерн отходит на второй план (если только это не Scribblenauts или другой не менее уважаемый потомок The Incredible Machine). При этом чем меньше разнообразие инструментов, тем проще и доступнее игровой процесс. Любопытно, что замена одного инструмента на другой вызывает невиданное бурление масс. С тех пор как разработчики Gears of War изобрели препятствия на липучке, почти полностью был вытеснен стрейф, т.е. хождение боком с целью избежать контакта с неприятной материей (см. Doom или Quake). Интересно, каково будет геймерам-неофитам играть в Duke Nukem Forever? Хотя там и без того будет главный для олдфагов вроде меня объект ненависти – регенерация.

Keep me running

Но вернемся к теме. Зубрежка, как и компьютерные игры, в конечном итоге стала большим пластом игрового искусства, немалой частью которого считается «спидран» (speedrun): максимально быстрое прохождение отдельно взятой игры от заставки до финальных титров. Существует несколько основных дисциплин (например, «спидран с посещением каждого уровня» или «спидран на высшей сложности»), но базовым признаком всегда было и будет время, затраченное на прохождение.

Искусство скоростного прохождения игр, зародившееся на аркадных автоматах начала 80-х, поначалу не вызвало особого интереса у публики. В те времена таблица High Scores учитывала слишком много аспектов, и умение игрока выстроить оптимально короткий путь от начала до конца было не самым важным из них. Спидран – это, скорее, из области подрежимов time attack из игр вроде Sonic the Hedgehog, где истинное значение имела как раз скорость прохождения.

Настоящую жизнь спидраннеры обрели с появлением домашних игровых систем и средств видеозаписи результатов своего упорства. Пока одни по старинке демонстрировали свое ма-

стерство вживую, заставляя коллег по джойстику уважительно качать головой, другие уже записывали прохождение на видеокассету (и высылали ее Супоневу в передачу «Dendy – новая реальность», например). Поэтому массовое увлечение и образование коммьюнити вокруг этого не самого увлекательного занятия сложилось лишь в начале-середине девяностых.

Немало поспособствовал спидраннингу шутер Doom (1992) со встроенной возможностью записывать так называемые «демки»: игра сохраняет все происходящее с объектами на уровне (морпехом, монстрами, дверьми, лифтами, взрывающимися бочками и так далее) в особый файл событий. Получается набор строчек такого вида:

[2м 05с 20мс]: игрок смещается с координаты А в координату Б

[2м 05с 60мс]: монстр-181 стреляет файрболом в координату А

[2м 05с 65мс]: монстр-182 стреляет файрболом в координату А

Движок Doom позволяет воспроизвести все описанные действия в реальном времени, просто прочитав лог-файл. Впрочем, записывать все происходящее в программе разработчики научились и до id Software – для отладки кода. Но именно Джон Кармак сделал из логгирования сначала просто полезную фишку для игроков, а затем и целый культ. Весит такой файл сущие килобайты, так что записывать «демки» и сегодня в тысячи раз экономнее, чем писать видео и выкладывать на Youtube. Но поскольку для их проигрывания нужна установленная на компьютере игра, то удобнее, конечно, смотреть видеоролик.

Как ни странно, до конца девяностых спидраны не выходили за пределы сложившегося сообщества (хотя оно было довольно большим и известным не меньше, чем киберспортивные лиги). Первым проектом, на который можно смело вешать ярлык «ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА», стал Quake Done Quick – участники сообща или в одиночку проходили первый Quake, записывая свои результаты и стараясь улучшить их. Для этого они пользовались разными уловками и особенностями физической модели движка. Самым известным спидраном стал QDQ with a Vengeance, демонстрирующий прохождение игры на самом высоком уровне сложности Nightmare всего за 12 минут 23 секунды. Все действия безымянного морпеха в демке предельно слажены, нет ни одного лишнего движения. В записи показаны трюки, направленные на ускорение бойца, в том числе и малоизвестные: если с рокетджампом был знаком каждый второй игрок в Quake,



Даже на приставке можно было пройти Super Mario 64 быстрее обычного, благодаря багу игры, который позволяет пройти сквозь стену.



то «распрыг» и стрейф-ран для многих, включая меня, оказался в новинку. Но ведь тем мастера и отличаются от любителей, что способны удивлять – даже сейчас, десять лет спустя, ролик QDQWAV на известном видеосервисе насчитывает более 20.000 просмотров.

TAS уполномочен заменить

Следующим, кто удивил общественность, стал программист Энди Кемплинг, который в конце 1998-го дописал исходный код Doom (исходники для бесплатного распространения запустили в Интернет сами разработчики). В этой версии стало возможным не только сохранять демки, но и, например, замедлять действие, а также «сшивать» разные сессии. Несколько месяцев спустя трое энтузиастов открыли сайт для сбора и распространения демок, созданных с помощью инструментария Кемплинга. Имя сайта дало название целому движению геймеров особой категории: Tools-Assisted Speedruns.

Однако современной точкой отсчета TAS называют лето 2003-го, когда пользователь под ником Morimoto выложил ролик с каким-то очень уж скоростным прохождением Super Mario Bros. 3 – всего за 11 минут. Исполненные в этой презентации трюки соседствовали с некоторыми заминками Марио, поэтому многие игроки, в особенности не знакомые с TAS, посчитали, что все это было проделано по-настоящему, в один присест каким-то мегапрофессиональным игроком. Вскоре автор опубликовал на своем сайте (на японском языке, увы) признание с объяснениями, из которых и стало ясно, что спидран проделан при помощи эмулятора и некоторых функций вроде торможения процесса и эмуляторных сохранений. Общественность немедленно осудила читера (тем более что он использовал явные эксплойты движка), но впоследствии многие осторожно признали TAS-прохождения за особый вид искусства.

Суть и алгоритм создания «полуавтоматических спидранов» практически не отличается от обычных. Спидраннер тщательно изучает уровень: как расположены бонусы, где тусуются монстры, какой путь выглядит короче. Затем подбирает способы наибыстрейшего прохождения участков: там запрыгнуть на недостижимую скалу, оттолкнувшись от противника; здесь разогнаться, взлететь на уступ и оттуда через непроходимую пропасть. Чем круче движок, тем больше в игре недокументированных возможностей, которыми пользуются не только спидраннеры, но и опытные киберспортсмены (если речь идет о мультиплеерных шутерах). Участники коммьюнити нередко обмениваются друг с другом демками с целью максимальной оптимизации скоростного прохождения – в этом плане со времен Quake Done Quick ничего не поменялось.

Для достижения идеального результата используется несколько методик. Есть, например, такая штука, как heavy luck manipulation, – это когда определенный участок игры с неопределенным результатом (например, битва с монстром в Dragon Quest) проходится с идеальным положительным выхлопом (все атаки игрока критические и с максимально возможным уроном; все атаки монстра промахиваются). Современные эмуляторы позволяют настроить полуавтоматическое повторное прохождение сложного участка до тех пор, пока не получится искомое – это называется re-recording, перезапись.

Прочие методы включают получение урона ради скорейшего прохождения участка, использование варпов (как в Super Mario Bros. или Battletoads), сознательное (само)убийство персонажа для быстрого прогресса (например, для возрождения в другой точке мира), одновременное управление двумя персонажами... Замороченные граждане прибегают к чтению данных в оперативной памяти, дизассемблированию и написанию целых скриптов на языке LUA.

При этом существуют очень четкие ограничения и правила, отличающиеся от обычного спидраннинга. Например, так называемая «договоренность о времени»: создатели TAS начинают запись в момент получения управления (при появлении курсора в главном меню после непропускаемых заставок) в отличие от спидраннеров, отсчитывающих начало с момента включения приставки. Разнятся у них и взгляды на использование багов движка: TAS'еры полагают, что все средства хороши, спидраннеры... тоже, хотя официально это ими не приветствуется.

В чем крутость TAS'еров, какое отношение эти профессиональные зубрилы имеют к играм? При помощи своих инструментов и усидчивости они сужают масштабное виртуальное приключение до кратчайшего отрезка между его началом и концом, и, шлифуя до нестерпимого блеска каждый кусочек, превращают его в предмет искусства. Да-да, того самого, которое про игры. **СИ**



ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Играть снова? Да!

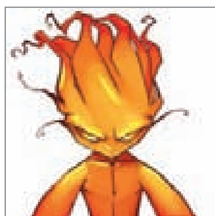
С вечным вопросом «почему люди играют в игры?» связан другой: «Почему люди возвращаются к уже пройденным играм?». В случае с мультиплеером ответ понятен: ты наращиваешь свое умение, но то же делает и противник; если он для тебя больше не интересен, ты находишь нового. Есть RPG, где возможны альтернативные варианты развития истории и в каждый конкретный момент широк выбор действий. Однако существуют однопользовательские игры, в которых одно прохождение и так заставляет тебя выложиться до необходимого максимума и узнать все подробности сюжета. Зачем тратить время на то же самое, когда есть так много всего, во что ты еще не играл?



Одна из важных причин, по которой люди возвращаются к играм, – их неизменность. Да, Fallout 3, да хоть бы и Super Mario Bros. можно проходить по-разному, но руины Вашингтона не отстроятся, запусти мы игру хоть через десять лет, равно как и висящие в воздухе кирпичи будут висеть там каждый раз при старте. Мир вокруг нас меняется: на месте зеленой рощи вырос городской квартал, деревня стала пепелищем. Вернувшись на старое место, вы можете не узнать его. Такое происходит и в играх, но их познаваемость и предсказуемость все-таки гораздо выше – один раз пройдя игру, мы уже знаем, в какой момент с миром случатся изменения, и это знание и заставляет нас возвращаться к ней в дальнейшем, как к чему-то знакомому. Поэтому странно слышать, что люди не любят спойлеры – ведь тот факт, что Айрис убивает Скотт Шелби, потому что ему сказали «Would you kindly...», не значит ничего в отрыве от игры, а пройдя ее, вы узнаете и эту информацию, и весь контекст, в котором она имеет какой-то смысл.

Если же одного прохождения будет недостаточно для постижения всех тайн, можно попробовать начать снова. К сожалению, реальность мы познаем не итеративным путем, и уходим из жизни, практически не имея представления о мире, в котором появились на свет. Быть фанатом вселенной Warhammer 40,000 или Star Wars гораздо проще, чем фанатом вселенной вообще. Окружающая реальность существует независимо от нас, и наши знания о ней могут дополняться или уточняться по мере развития средств ее изучения, но никогда не будут полными. Совсем другое дело – выдуманные миры. Они не существуют за пределами того, что описано в книгах, фильмах, играх и прочей «сопроводительной документации». Проштудировать все-все руководства и «кодексы» к вархаммеровским играм и романы Дэна Абнетта – задача не на один день, но вполне реальная. Тот, кто ее осилит, может чувствовать себя вправе смотреть на других свысока – как Гед Урсулы Ле Гуин, они «познали истинное имя» изучаемого ими объекта, а стало быть, получили над ним какую-то власть. С реальностью такой метод не работает. Мы лишь строим теории о том, как она устроена, надеясь, что наших жалких пяти чувств для этого достаточно. Одни ученые сходят с ума, когда понимают, что за всю жизнь не внесли никакого вклада в науку; другие теряют разум, совершив открытие, переворачивающее все наши представления о мире. Фанаты тем временем почитывают очередной выпуск комикса – да, фантастические вселенные тоже эволюционируют, но их развитие догонять значительно легче.

Вторая причина, связанная с первой, – навыки, полученные нами в игре, полезны только в рамках этой самой игры. Разумеется, из этого правила есть исключения: кто-то изучал английский с King's Quest или японский с Final Fantasy, кто-то разобрался в собственной жизни, пройдя Heavy Rain (ну, или задним числом решил так думать, чтобы как-то оправдать потраченные на игру деньги и время). Но знание о том, что «назад-вперед-назад-удар рукой» – это фаталити с вырыванием сердца, вряд ли пригодится нам в семейной жизни или на работе. Даже доведя искусство декардиации до совершенства, вы, выключив приставку, остаетесь с теми же умениями и знаниями о реальном мире, что и до этого. В принципе, «запас карман не тянет», и у многих в пассивной памяти хранится немало неигровых, но ненужных в повседневной жизни навыков. Но если заниматься скоростным надеванием противогаза для развлечения захотят только отъявленные мазохисты, то бить в уязвимую точку для нанесения массивных повреждений любят практически все. На протяжении всей игры вас учат делать «что-то» все лучше и лучше, но с ее окончанием шанса практиковаться дальше вам не представится. О ужас, вы потратили время впустую, ваш опыт ничего не стоит! Впрочем, многие принципы (например, умение прятаться за укрытия, чтобы восстановить здоровье) работают универсально в пределах жанра, а еще бывают сиквелы, где можно заняться тем же самым и научиться еще чему-нибудь... но во что играть поклоннику Portal до выхода Portal 2? Чем заняться человеку, освоившему гамбиты в Final Fantasy XII (здесь как раз формальный сиквел не поможет)? Где современный достойный наследник Quazatron? Возвращаясь к теме неизменности вселенных – что делать фанату Outcast или Anachronox? Возможно, вы не броситесь перепроходить их сразу после окончания – но обязательно вернетесь снова, когда мир вокруг вас изменится до неузнаваемости. **СИ**



ДЕНИС НИКИШИН

Закрытый клуб Марио 2: Не очень-то и хотелось!

В прошлом номере Артём Шорохов пытается реабилитировать Марио в глазах российской игровой общественности, оправдываясь исторически сложившейся действительностью и крайней степенью инноваций.

Опираясь на данные факты, наш харизматичный йошилюб (что, кстати, даёт лишний повод отнестись к его тексту с большой долей скепсиса) уличает нас в склонности мыслить стереотипами и в неспособности воспринимать абстрактные образы. Дескать, Марио мы недолюбливаем, потому что не можем разглядеть за усато-носатым фасадом глубокой игровой механики.

Нет, Артём, мы не любим Марио совсем не поэтому.

То, что является главным достоинством Марио, является и его главным недостатком. Абстрактные игровые модели – вещь очень опасная. Конечно, в каждой игре или игровом мире существует та или иная степень абстракции, иначе бы пришлось моделировать сплошь реалистичное окружение (что тоже, кстати, как одна из крайностей, ужасно и неиграбельно). Но, как и в любом деле, здесь нужно знать меру. Если перегрузить игру выдуманными правилами и образами, она может окончательно утратить связь с реальностью, и мозг откажется её воспринимать.

В обычной среде подобные вещи называют достаточно просто – бредом. Действительно, окинув свежим взглядом уже привычный для нас столп абстрактных игровых моделей – «Тетрис», можно серьёзно задуматься о градусе бредовости происходящего. Фигуры разной формы падают в условный стакан и пропадают, сложившись в монолитный блок по горизонтали… Что это вообще!?!?

Но «Тетрис», несмотря на свой заоблачный абстракционизм, всё же слишком прост для понимания. Существуют примеры и похуже. Особенно этим любят грешить indie-проекты, ведь создание нового набора несуществующих правил – всегда творческий риск, за который мало кто хочет платить (будь то издатель или конечный покупатель). Всё-таки человеческий образ мышления основан на узнавании. Столкнувшись с новым, мы первым делом пытаемся увязать его с чем-то уже привычным.

И это не проблема, с которой нужно бороться. Это человеческая природа, с которой нужно считаться… и использовать. Привнося что-то новое, всегда следует опираться на уже существующее. Лучший пример этой мысли – история изобретений, обогнавших свой век и оставшихся невостребованными своими современниками.

Всей этой занудной псевдонаучной проповедью я хотел утвердиться в мысли, что излишний абстракционизм в игровых моделях может быть очень вреден. Далеко не все не то что могут, а просто даже хотят разбираться в условных правилах сочинённой создателями механики. И тут мы подходим ко второй главной мысли – а что именно заинтересовывает нас в том или ином проекте? И почему, в конце концов, он нам нравится или, наоборот, оставляет разочарованными?

Действительно ли для нас неважно, происходят ли события игры в абстрактном Грибном Королевстве, или же спасать принцессу мы предпочли бы на фоне выжженной постапокалиптической пустоши? А может быть, в мире космических кораблей, бороздящих Большой Театр? Имеет ли значение образ протагониста? Усатый водопроводчик или сексуальная брюнетка с двумя пистолетами? Что мы выберем при прочих равных? Действительно ли это просто абстрактные образы, которые в сравнении с игровой механикой не имеют никакого значения?

Не знаю как вы, но меня с детства нельзя было обмануть. «Тетрис» я сразу отдал отцу для проведения досуга во время особо затяжных заседаний в туалете, а вместо Марио играл в некий скроллшутер с лазерами и ракетами да крутым синтетическим голосом перед каждым уровнем. Всё что не могло заинтересовать мой забитый роботами, космическими сражениями, боевой техникой будущего и прочей ахинеей мозг, тут же отправлялось обратно в коробку.

Ничего не изменилось и сейчас. Интересный бэкграунд, харизматичные герои, загадочная история – игра у меня в дисководе. Пиратский сеттинг, абстрактные покемоны или ягодки-цветочки – я пройду мимо.

Для меня увлекательные игры делятся на две категории. Условно их можно назвать «вселенные» и «сюжеты». В первых мир, в котором интересно существовать, во вторых хорошо рассказанная история, которую интересно переживать. Всё остальное для меня просто не существует.

И Артём, думаю, тоже не просто так «йошилюб», а не «прыжок-на-голову-люб», например, какой-нибудь. (Дудки! Мне нравится механика платформеров. – *Прим. Артёма Шорохова.*) Механика механикой, инновации инновациями… а сердцу не прикажешь.

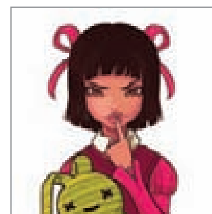
Так вот, вернувшись к Марио, зададим простой вопрос: может ли игра про усатого водопроводчика, бьющего ~~головой~~ кулаком кирпичи и сражающегося против грибов-мутантов, обладающая к тому же сильной степенью абстракции (а то! Грибы-мутанты…) понастоящему заинтересовать?

Хотя, если честно, принцесса Пич возбуждает… интерес. **СИ**









НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

Когда-то Хидеки Камия рассчитывал сделать сиквел Devil May Cry, но с удивлением узнал, что второй частью займутся другие люди, а его от проекта отстраняют, потому что в Capcom не должно быть незаменимых разработчиков. Когда-то Данте – главный герой сериала о плачущих дьяволах – безошибочно опознавался по красному плащу и белобрысой шевелюре. А теперь ему придется уступить место более «модному» (так считают сами разработчики из Ninja Theory) двойнику – брюнету-курильщику с физиономией, явственно свидетельствующей о нездоровом образе жизни. Белая прядь волос где-то в районе затылка – реверанс в сторону прежних дизайнов. В Capcom теперь не существует незаменимых героев?

Мы посмотрели трейлер новой DMC и не держим зла на Кейдзи Инафуне. Как такое возможно?

Сколько отзывов появилось на просторах Интернета после публикации трейлера новой DMC с пресс-конференции Capcom! Сколько людей требовали вернуть им прежнего Данте, убрать выскочку, в котором усматривали сходство и с Эдвардом Калленом из «Сумерек», и с Тамимом Антониадесом из Ninja Theory! «Он не такой!» – бушевали эмоции в комментариях к первому ролику на youtube.com.

Ирония судьбы заключается в том, что в Capcom решились вовсе не на что-то из ряда вон выходящее. Вот и Хидеки Камия в «Твиттере» написал буквально на следующий день после анонса, что того Данте, которого создал он в первой части, в последующих DMC нет, и поэтому он ко всем последующим инкарнациям этого героя относится с одинаковым равнодушием. В чем-то слишком категорично, но тем не менее справедливо: Данте из DMC1 действительно отличается от угрюмого и молчаливого бойца из DMC2, обаятельного небритого тунеядца из DMC4 или позера-подростка из DMC3.

И дело не в измененном покрое плаща, не в смене прически, грузе лет или количестве щетины на подбородке. Помните, как Данте в первой части получал оружие? Если запамятовали, напомню: он всякий раз проходил через испытание болью. Его пронзал меч под именем Аластор, жгли перчатки с кодовым названием Ифрит, и то, что Данте в конце одерживал над ними победу, воспринималось совершенно иначе, чем прицельное метание роз в каменную стеллу. При всех своих язвительных ремарках в адрес врагов, он был серьезен и самоуверен – как герой экшн-фильма эпохи 80-х. А с третьей части стал усиленнее работать на публику, больше рисоваться, больше дурачиться. От хамоватых подколок перешел к клоунаде: начал с воздушного серфинга на снарядах от базук, в следующем выпуске увлекся чтением пьес по ролям. Вот и эпизод с гибелью, возрождением и последующим обретением новых возможностей в DMC 3 только один, и связан он с пробуждением демонической формы. А уж в четвертом выпуске Данте окончательно «зазвездился» и не страдает. Ну заехали сапогом по челюсти, ну прибили родительским мечом к статуе Спарды, так ведь для него – все равно что заявить: «Я – Данте». Триш с ним так и познакомилась: да еще для верности сперва оглушила мотоциклом. Нет, конкретно на прочность в DMC4 испытывают беднягу Неро.

Неудивительно, что, начиная с DMC 2, каждое новое преображение Данте кому-нибудь да не нравилось. Слишком серьезный, слишком молчаливый, слишком дурашливый, слишком по-идиотски одетый (это о костюме из DMC4, кстати – ковбойская тема пришлась по вкусу далеко не всем). Какого Данте в итоге считать истинным? По мне так любого, который отлично обращается с мечом и пистолетом, и не ведет себя как отморозок: наше знакомство состоялось с DMC1 и продолжилось во всех последующих играх. И судя по трейлеру свежей DMC, на четвертой части останавливаться – Данте не любить.

Поскольку в Ninja Theory подробностями делиться не спешат, фэны уже придумали немало теорий, насчет того, как героя угораздило очутиться в комнате, больше напоминающей палату психиатрической лечебницы. На все возгласы «Данте бы не дал заковать себя в наручники» отвечу так: вспомните, как обставляли первое появление Данте на сцене до сих пор. Полудемон не всегда гарантированно уворачивается от горящих мотоциклов. А вот выживает после прямого попадания – всегда (в видеосценках уж наверняка). И в бою ведет себя так, что заставит даже дьяволов плакать.

И заставляет же! Подкидывает механических кукол в воздух, протыкает мечом, подтягивает к себе приемом, который сразу же напоминает о Неро и его волшебной руке. Не удивлюсь, если для постановки боевых видеосцен опять привлекут Юдзи Симомуру (на его счету – хореография в роликах DMC3 и DMC4) – а такое вполне возможно, если учесть, что со стороны Capcom проект опекает Хидеаки Ицуно, в перечне заслуг которого теперь принято вспоминать не только DMC 3 и DMC4, но и DMC2.

Конечно, теперь-то Данте вряд ли подсунут гигантскую лягушку в качестве босса, а если и подсунут, то она, скорее всего, тоже окажется эдакой механической куклой, стильной и по-готичному мрачной хайтековой вариацией былых противников. Что, несомненно, прекрасно – во первых, в DMC всегда старались нагнетать атмосферу, во-вторых, в самом начале обозначили, что в мире Данте современные города прекрасно уживаются с островами, на которых располагаются владения демонов.

А еще трейлер ухитряется передать тот дух бесшабашности и готовности смеяться в лицо опасности, который с Данте ассоциируют чаще всего. Меня, правда, несколько беспокоит та легкость, с которой герой прижигает демону лицо сигаретой, – лишь бы не вздумал и впрямь переметнуться в стан мрачных отморозков.

В Capcom же, решившись на перезапуск сериала, развязали себе руки: теперь в новой DMC возможны какие угодно повороты сюжета, пришествие Вергилия, появление папы-Спарды, и самые неожиданные эксперименты с боевой системой. Все, что угодно, вплоть до появления второго Данте. Тамим Антониадес, правда, так и норовит подпортить себе карму, утверждая, что прежний Данте больше не крут, – проблемато в том, что приверженцев именно такой «некрутости» хватает и сейчас. Правда, на мой взгляд, и новая DMC недалеко ушла – если присмотреться, концепцию сериала она не отвергает, а это – самое главное. **СИ**



Илья Ченцов

БОСС УПОЛНОМОЧЕН ЗАЯВИТЬ:

ИСТОРИЯ СИМУЛЯТОРОВ ОРГАНИЗОВАННОЙ ПРЕСТУПНОСТИ

Услышав слова «игра о гангстерах», в наши дни представляешь себе большой город, по которому на ворованной тачке разъезжает одинокий антигерой (иногда – в компании коллег по ремеслу) с бейсбольной битой на заднем сиденье и пистолетом в бардачке, выполняя поручения многочисленных главарей разномастных группировок. Сколько бы голов он ни прострелил, сколько бы машин ни угнал – все равно остается только некозырной картой в руках донов, паханов и оябунов (даже если сюжет и изображает какое-то «продвижение по службе»).

Даже в знаменитой Yakuza Кирю Кадзама занимается не подобающими боссу делами: вон, на соседних страницах почтенные токийские якудзы дивятся, что он то и дело лезет в драку, как молодой. Они-то знают, что, чем бы ни занимались рядовые сотрудники организации, начальство должно прежде всего уметь планировать их работу, а не пытаться сделать все за них. Законный твой бизнес или нет – это уже другой вопрос. Законы, в конце концов, пишутся людьми, и зачастую именно незнание устройства преступного мира не позволяет им оценить всех последствий, которые могут вызвать их постановления. Так было с знаменитой восемнадцатой поправкой к конституции США, фактически учредившей на территории страны сухой закон, – хотя это постановление и не запрещало распивать алкогольные напитки, на их продажу, изготовление, транспортировку, экспорт и импорт было наложено вето. Виноделам и владельцам питейных заведений давался год на то, чтобы перепрофилироваться – с января 1920 года их бизнес становился нелегальным. Американцы, естественно, пить не перестали – просто теперь они покупали алкоголь не у честных торговцев, а втридорога у гангстеров, взявших доходное дело под свое крыло. Фраза «пьянству – бой» приобрела пугающе буквальное значение: между бандами закипела настоящая война за право спаивать население.

Любители же дурманящих жидкостей старались не думать, какой ценой им достаются любимые напитки, и считали владельцев подпольных баров-speakeasy своими благодетелями и чуть ли не национальными героями. Хотелось бы, помимо очевидной аналогии с наркобизнесом, провести параллели с нынешней ситуацией, касающейся нелегальных торрентов, но игры Torrent Wars пока не написали, а у нас сегодня речь пойдет именно о гангстерских стратегиях, помогающих простым гражданам хоть отчасти понять, каково это: организовывать преступность. И так уж сложилось, что большинство подобных игр посвящены именно временам сухого закона в Штатах. Возможно, потому, что это один из немногих случаев, когда законотворцы во всеуслышание признали себя неправыми и отменили поправку спустя каких-то тринадцать лет.

Грузите самогон бочками



Родословную «симуляторов мафии» можно проследить еще со славных времен Pong и Adventure. Еще тогда, в семидесятые, вышла настольная игра с недвусмысленным названием Organized Crime. Каждый из участников становился боссом одного из криминальных синдикатов, а игровой процесс чем-то напоминал «Монополию» – здесь так же требовалось захватывать территории и предприятия, чтобы потом получать



Настольная игра Organized Crime (1974)



Графическими изысками Gangbusters не отличалась.



Генерация города в Gangsters.



Вы нашли тайный склад оружия! (Gangsters)

с них доход. Ключевой частью процесса являлась «сходка авторитетов» (crime council), на которой решались вопросы дележа зон влияния и наказания беспредельщиков – большим авторитетом на сходке обладал тот, кто скопил больше денег, а также заручился поддержкой продажных политиков. Разумеется, не обходилось и без перестрелок между бандами, апофеозом которых являлся штурм вражеского штаба.

А начало восьмидесятых ознаменовалось релизами аж двух бумажно-картонных Mafia, итальянского и испанского производства. Первая, правда, была посвящена сицилийской мафии, а вот действие второй происходило на улицах Чикаго двадцатых. Примерно тогда же «дон-симы» начали появляться и на компьютерах.

Gangbusters (1982), как и настолки-предшественницы, была многопользовательской, участники вступали в игру в роли мелких хулиганов и, поочередно принимая решения в основном экономического характера, пытались вырастить каждый свою криминальную империю. Интересно, что преступная жизнь в Gangbusters крутилась вокруг ипподромного тотализатора – делая крупные ставки (желательно на «правильных» лошадей), можно было привлечь вначале внимание продавца оружия, а потом потенциальных кандидатов в члены банды. Накопленное богатство можно было вложить в оборудование для самогоноварения или организацию борделей, причем чем на более широкую ногу вы ставили свои предприятия, тем выше был риск, что вас заметут федералы. Так что приходилось откладывать тысчонку-другую на взятки, не забывая заботиться и о личной безопасности – для этого нанимались телохранители и приобретались лимузины. Конечно, соперничество между бандами было не только экономическим – к конкурирующему дону можно было подослать киллера (эта опция была, пожалуй, даже слишком мощной – защититься от пули убийцы было очень тяжело).

ПРЕСТУПНАЯ ЖИЗНЬ В GANGBUSTERS КРУТИЛАСЬ ВОКРУГ ТОТАЛИЗАТОРА: ДЕЛАЯ КРУПНЫЕ СТАВКИ, МОЖНО БЫЛО ПРИВЛЕЧЬ НОВЫХ ЧЛЕНОВ БАНДЫ.



Старого босса можно было пристрелить или мирно уговорить покинуть свой пост. (The King of Chicago)

Gangbusters вышла только на Commodore 64, однако уже в 1983 году аналогичный продукт появился и на конкурирующей платформе ZX Spectrum. Gangsters была во многом похожа на Gangbusters – здесь также предлагалось шаг за шагом планировать делишки банды на текущий период, а потом наблюдать результаты. Покупка питейных, игорных и увеселительных заведений, найм новых гангстеров, взятки полиции и покушения на боссов-конкурентов – все это выглядело немного по-другому, но по сути отличалось не сильно. Основным «отличием со знаком минус» было отсутствие мультиплеера – если Gangbusters была только многопользовательской, то в Gangsters приходилось сражаться строго против компьютерных синдикатов. «Отличием со знаком плюс» стала карта города с указанием расположения ваших и вражеских заведений. Планируя набег, можно было выбрать конкретное место и, если повезет, найти тайный склад оружия и повысить мораль родных головорезов (а если не повезет, узнать, далеко ли находится этот самый склад).

Gangsters, как и Gangbusters, была в основном текстовой, однако самые волнующие сцены сопровождались забавными, э-э-э, роликами на движке, выполненными в минималистической манере, но довольно стильно: так, при пожаре в казино весь экран постепенно заполнялся красно-желтыми мигающими значками, имитирующими пламя, а при гибели ваш герой вначале пытался вознестись на небеса, а потом падал в ад.

Вышедшая в 1984 году на «спектрумах» Mugsy была устроена попроще, чем оба вышеупомянутых криминальных симулятора, но недостаток игровых возможностей компенсировался внешним лоском. Авторы (австралийцы из Beam Software, ныне известной как Krome Studios) позиционировали Mugsy как «интерактивный комикс», означало это вот что: интерфейс был оформлен в виде диалога дона-игрока с компьютерным помощником, причем вопросы «лейтенанта» и ответы босса появлялись в характерных диалоговых «облачках» на действительно классных (особенно по спектрумовским меркам) картинках. Стильное оформление и густой «гангстерский акцент» вашего прихвостня до какого-то момента компенсировали уныло-бухгалтерское течение игры: «Ну что, босс, сколько человек наймем в банду? Сколько денег выдадим им на оружие? Сколько отложим на подкуп федералов? Сколько клиентов прижмем в этом году?» Вопросы повторялись раз за разом, каждый виртуальный год, однако даже ехидные комментарии помощника не помогали выяснить выигрышную стратегию. До редкой аркадной вставки – поединка с киллером – доигрывали немногие. Зато многие отмечали, что, по сути, Mugsy – вариация на тему старых стратегий King и Hamurabi, где ресурсом служили не клиенты, а акры земельных наделов.

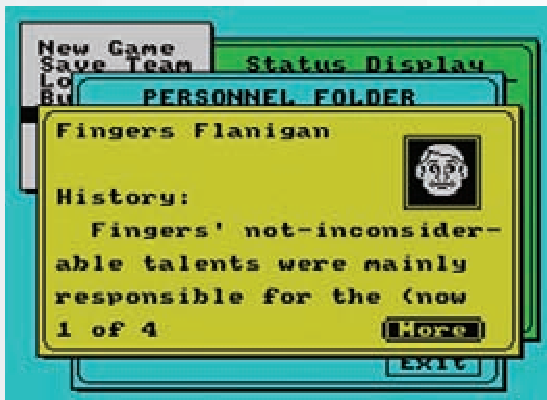
В появившемся в 1986 году продолжении Mugsy's Revenge Магси поменял сферу деятельности – теперь он занимался питейным бизнесом, и вместо окучивания честных предпринимателей налаживал связи с канадскими самогонщиками и открывал подпольные распивочные с девочками и бильярдом. Коллектив гангстеров стал более персонифицированным – у братков отныне были имена… и требования к зарплате, которую приходилось выдавать каждому вручную. Вообще, в игре добавилось много ненужного микроменеджмента, который, видимо, должен был создать ощущение, что ее внутреннее устройство усложнилось. Например, каждый год можно было «заказать» киллеру одного человека из списка, включавшего не только главу конкурирующего синдиката, но и ваших собственных молодцов, а также начальника ФБР и мамашу Магси. Если вы решали замочить маму, помощник со свойственным ему тактом отвечал: «Ты, босс, с глузду двинулся? Отменяю я этот приказ, неча ерунду городить». Попытка убить фэбээровца вообще вела к проигрышу, а успешно выполненный заказ на «капо Рокфеллера» не мешал ему на следующий год опять появляться в расстрельном списке, а его банде – чинить герою всякие подлости.



«Ну что, босс, не пришить ли нам старушку?»
Вначале предлагает, а потом издевается. (Mugsy's Revenge)



Только взглянув на эту картинку, начинаешь слышать саксофон. (Mugsy)



Данные о каждом потенциальном кандидате вполне поместились бы на один экран, если бы авторы не выпендривались с красивыми меню. (They Stole a Million)

В общем, Beam Software не смогла развить свой успех, и в гангстерском жанре на какое-то время воцарился другой король: компания Master Designer Software (позже ставшая Cinemaware) со своей The King of Chicago. Тут нам предлагали уже не комикс, а настоящее интерактивное кино про Пинки Кэллахана, набриолиненного малого с порочным лицом, лелеющего честолюбивые планы стать первым парнем на чикагщине после того, как Аль Капоне сел в тюрьму. Экономическая часть (аналогичная предыдущим играм гангстерского жанра) отошла на второй план, в основном приходилось принимать сиюминутные решения «социального характера» – для начала нужно было отправить в отставку старого босса родной банды, потом постепенно расширять сферу влияния, общаясь с нужными людьми (стукачами и продажными политиками), иногда и самому убирать конкурентов. Про друзей и подругу тоже забывать не стоило – обидеться и предать мог любой. Авторы обещали целый миллиард вариантов развития событий, всего было подготовлено 270 сцен, из которых при каждом запуске игры динамически формировался новый «фильм» – сюжет его зависел как от невидимых игроку начальных настроек, так и от его выбора в каждый конкретный момент. Впрочем, игра, как и ее «правнучка» Heavy Rain, немного страдала от невнятности доступных вариантов: не очень-то приятно было, выбрав в разговоре с дамой сердца вариант «она этого заслуживает», увидеть, что Пинки угрожает врезать ей кулаком по зубам. В остальном, впрочем, затея удалась, и карабкаться на трон короля Чикаго хотелось снова и снова.

Играем украдкой



Здесь мы немного отвлечемся от генеральной линии и вспомним о другом замечательном поджанре криминальных стратегий: воровских симуляторах. Именно в 1986 вышла They Stole a Million, в которой игрок становился предводителем шайки грабителей. Ну, то есть, в начале игры никакой шайки не было, и требовалось ее сколотить из множества претендентов, обладающих разными способностями (на которые намекали их клички – например, «Детонатор» д'Арси хорошо управлялся со взрывчаткой, а Билл «Проводок» Смит – с системами безопасности) и, соответственно,

Evil Genius (2004) от Elixir Studios можно назвать своего рода антитезой The Sting! – здесь большую часть времени приходилось строить тайную базу суперпреступника, оборудуя ее ловушками и пыточными устройствами для настырных шпионов, постоянно пытавшихся проникнуть в логово злого гения. Игра чем-то напоминала Dungeon Keeper – руководитель Elixir Демис Хассабис перед этим работал в Bullfrog, хотя конкретно в создании симулятора злого хозяина подземелья участия не принимал (зато был ведущим дизайнером Theme Park, что и заметно). К сожалению, собственно суперпреступления в Evil Genius творились довольно абстрактно.





Слева: Инструмент в The Sting! обладал интуитивно понятными свойствами: вскрывать дверь монтировкой было медленнее, но тише, чем топором. Лучше всего, конечно, было использовать отмычку.

требующих разных сумм денег за свои услуги. Выбрав цель, можно было докупить дополнительную информацию о том, как она охраняется, насколько ценными сокровищами там можно поживиться и где их найти. После этого оставалось только определиться, кому сбыть добычу (кстати, скупщик краденого по-английски называется fence, «забор») – и можно было приступать к планированию ограбления. Требовалось с точностью до секунды рассчитать, кто что и когда должен делать, причем, понятное дело, проводки должен резать спец по сигнализации, а вскрывать сейфы – медвежатник.

Миссий, то бишь объектов для грабежа, в They Stole a Million было всего пять, но малое количество компенсировалось сложностью и разнообразием. Одних только видов сигнализации было видимо-невидимо: снабженные инфракрасными датчиками, срабатывающие от нажатия и даже реагирующие на дыхание; некоторые поднимали тревогу сразу, другие еще можно было успеть отключить до того, как они передадут сигнал. Конечно, не обошлось и без систем наблюдения и патрулирующих охранников.

Наконец, придумав план, банда отправлялась на дело. Босс обычно стоял «на шухере» с рацией, оперативно реагируя на непредвиденные обстоятельства – а они могли возникнуть, например, в том случае, если перед налетом не удавалось заполучить те или иные данные об объекте.

Тогдашние рецензенты пеняли на два недостатка: несколько схематичную графику и некоторую унылость процесса планирования. Увы, достойное (пусть и неофициальное) продолжение, исправляющее эти минусы, хотя и несколько своеобразным путем, появилось лишь спустя 8 лет, в 1994 году. Der Clou! (в англоговорящем мире известная как The Clue!), созданная австрийцами из Neo Software, рассказывала о приключениях Мэтта Стюйвесанта, потомственного грабителя, приехавшего покорять Лондон с пустыми карманами и большими планами. Если в They Stole a Million подготовка к «темному делу» выглядела довольно условно – нанять подельников и получить информацию о цели грабежа можно было через систему меню, то в Der Clou! герою приходилось, как в каком-нибудь квесте, слоняться по городу, уговаривая незнакомцев и незнакомок в пабах (собрать банду из домохозяек и барменов было вполне реально!), закупаясь инвентарем и лично разглядывая достопримечательности, которые в дальнейшем предполагалось обчистить. Составление и реализация плана в общих чертах походили на They Stole a Million, однако игра учитывала гораздо больше деталей – например, уровень нервного напряжения и усталости «коллег», отношения между собой и «преданность общему делу». Последняя имела важное значение уже после ограбления: даже если вам удавалось скрыться с места преступления, полиция могла отыскать грабителей по горячим следам (особенно если те работали не очень аккуратно), и один попавшийся слабохарактерный воришка мог выдать и остальных. В Der Clou! также моделировался собственно побег на автомобиле – от состояния машины тоже зависело многое. Возросла и роль радиосвязи: теперь сигналы могли служить для синхронизации действий; кроме того, по рации можно было просто подбодрить сдрейфившего товарища.

Усложнять игру было уже некуда, так что в сиквеле Der Clou 2 (откликавшемся также на погонялова The Sting! и «Ва-банк!»), выпущенном только в 2001 году, игровую механику несколько облегчили и кардинально переработали визуальный ряд. Игра перешла в полное 3D, выполненное в карикатурной стилистике,

ГЕРОЙ СЛОНЯЛСЯ ПО ГОРОДУ, УГОВАРИВАЯ НЕЗНАКОМЦЕВ В ПАБАХ. СОБРАТЬ БАНДУ ИЗ ДОМОХОЗЯЕК И БАРМЕНОВ БЫЛО ВПОЛНЕ РЕАЛЬНО!

напоминающей Rayman или Psychonauts (последняя, впрочем, тогда существовала только в голове Тима Шафера). Теперь город (кажется, уже не Лондон – сюжетная связь с первой Der Clou была весьма условной) был представлен не чередой сменяющих друг друга статичных картинок, а набором больших локаций со сложной топологией, обилием мостиков и лестниц. По улицам слонялись прохожие (близко их лучше было не рассматривать – текстуры лиц приводили в ужас), бегали собаки и ездили машины. Интересно, что Der Clou 2 вышла 18 сентября, а Grand Theft Auto III – лишь 22 октября того же года. Впрочем, «живой город» в австрийской игре, хоть и симпатичный, был гораздо менее интерактивен: ни машину угнать (только на такси покататься), ни прохожего отлупить, и даже завербовать давали немногих. Зато в GTA III (и вообще в сериале) не было режима планирования ограблений – а в «Ва-банке» он наконец-то приобрел более современный вид с мышиным

Внизу: They Stole a Million: режим планирования.



Охмуряем лондонскую домохозяйку. (Der Clou!)





Слева: Der Clou!: режим планирования.

Внизу: «Чикаго, 1932: Дон Капоне»

управлением: достаточно было щелкнуть на нужной точке, чтобы отправить туда Мэтта (он, кстати, во второй серии даже фамилию поменял, а в русской версии почему-то и имя) или выбранного помощника. На лестницах персонажей, правда, иногда глючило. Еще один неприятный момент, связанный с управлением, состоял в следующем: чтобы взаимодействовать с предметом, нужно было не просто щелкнуть по нему, а зажать левую кнопку, после чего во всплывшем меню выбрать один из трех вариантов: «поговорить», «взаимодействовать» либо «осмотреть». Если при прогулках по городу вариант «поговорить» еще имел смысл (хотя, опять же, ничто не мешало разработчикам приравнять использование собеседника к разговору с ним), то при ограблении управлять подельниками можно было непосредственно, а болтать с охранниками и тем более было незачем. Почему нельзя было убрать «говорилку», «осмотр» сделать по наведению курсора, а действие – по щелчку левой кнопки (правая использовалась для управления камерой) – непонятно. Впрочем, совершив ненужное телодвижение, запись плана можно было остановить, перемотать назад и переиграть неудавшийся фрагмент.

Поле зрения охранников теперь наглядно отображалось в виде «луча фонарика», а выводить их из строя насильственным путем запретили – патрульных и раньше было нежелательно обижать, а в новой игре приходилось только прятаться. Пытаться сбежать после срабатывания тревоги было бесполезно: зато, добравшись до машины, уже не надо было волноваться, как пройдет побег – в этом случае автоматически засчитывалась победа, если улов был не ниже поставленной планки.

Большой временной разрыв с предыдущей серией сослужил The Sting! добрую службу: из тогдашних рецензентов на упрощенность по сравнению с приквелом не жаловался практически никто. Претензии были лишь к внешнему оформлению и необходимости находить правильное решение методом проб и ошибок.

Интересно, что Neo Software, в 2001 году приобретенная Take Two, а в 2003 поменявшая название на Rockstar Vienna, в дальнейшем не отошла от криминальной тематики, занявшись консольным портированием игр Rockstar, таких как Max Payne и GTA III. Первым оригинальным проектом Rockstar Vienna должна была стать Manhunt 2 – как вы помните, в играх этого сериала, как и в The Sting!, было важно скрываться от своих преследователей, вот только их герои, в отличие от Мэтта, не проповедовали политику ненасилия. Впрочем, студии так и не удалось доделать свою Manhunt – в один прекрасный день 2006 года сотрудники компании, придя на работу, оказались перед закрытыми дверями. Впрочем, у нас сегодня речь о гангстерском менеджменте в играх, а не в индустрии.

Идеи сериала Der Clou подхватила другая венская студия, JoWooD Vienna, авторы игры Neignbors from Hell («Как достать соседа» в России) и ее продолжений. Хотя здесь грабеж уже не был самоцелью, при ближайшем рассмотрении можно было найти как внешнее сходство: и The Sting!, и «Сосед» использовали гротескный, гипертрофированный дизайн персонажей, – так и внутреннее: герою Neighbors from Hell Вуди нужно было внимательно изучать поведение своего «злого» соседа, в каждой миссии действующего строго по распорядку, чтобы за его спиной чинить ему всякие гадости, заимствуя для этого соседские же вещи. Как и Мэтт, Вуди был бессилен перед своим противником при открытом столкновении, да и криминальный душок у игры сохранился, хоть авторы и пытались представить ее как «реалити-шоу». Сериал стал неожиданно популярным в России, игры про соседей выпускали и «Бука» и «Руссобит-М», и даже когда их перестали делать в Австрии, за дело взялись русские умельцы. В общем, жанр в нынешнем состоянии, наверное, достоин своего спецматериала, мы же вернемся к нашим гангстерам.

Что такое хорошо и что такое плохо

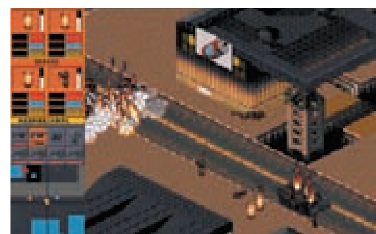


1998 год оказался урожайным на криминальные стратегии. В мае компания Snowball Studios выпускает «Чикаго, 1932: Дон Капоне», русскую версию гангстерской стратегии Legal Crime 1997 года. Специально для отечественной публики издатель заказал разработчикам однопользовательскую кампанию (в оригинальном релизе был только мультиплеер), русский релиз также вышел с улучшенной шестнадцатибитной графикой. По





В мафиозных миссиях Chicago 1930 игрок управлял не доном, а «лейтенантом» Джеком Беретто и его подручными. Между миссиями гангстеров давали прокачивать и снаряжать – не только оружием, но и деньгами для подкупа «официальных лиц», а также веревкой для связывания пленных.



Экшн-стратегия Syndicate (1993) наглядно показывает, что вопрос, какую организацию считать преступной, а какую нет, довольно относителен. Действие игры происходило в далеком будущем, где за власть над миром боролись несколько мегакорпораций, одной из которых управлял игрок. Между миссиями приходилось закупать оружие и прокачивать агентов-киборгов, которыми и надо было управлять на заданиях. Противостояние синдикатов отличалось от гангстерских войн только формально: здесь точно так же приходилось бороться с «излишним вниманием» со стороны полиции, можно было без особых угрызений совести убивать и похищать людей, а в продолжении Syndicate Wars (где осталось лишь две противоборствующие стороны: синдикат «Еврокорп» и церковь Новой эпохи) также проводить массовое зомбирование населения и грабить банки.



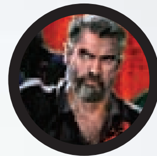
Слева: Террористы в Police Quest: SWAT 2 были местные, а не арабские.

Внизу: В юмористической Dime City (1995) герой строил криминальную империю, чтобы добиться сердца девушки своей мечты. На иллюстрации – отмывание денег.

сути, перед нами была RTS в гангстерском антураже и, соответственно, с необычной ресурсной системой – вместо копания в шахтах надо было либо вымогать наличность у населения, либо получать доходы с нелегальных заведений. Из-за неотзывчивого управления проворачивать тактические гамбиты было непросто, и обычно побеждал именно тот, кто накопит больше денег и настряпает больше гангстеров. Деньги также можно было расходовать на подкуп властей: продажные полицейские могли устроить рейд на конкурентов, ФБР – раскрыть данные о них, а политики – вынести решение в вашу пользу, скажем, позволить открыть казино.

В июне выходит Police Quest: SWAT 2 от Sierra. Как вы помните по нашему спецу о King's Quest, компания не гнушалась сменой жанра в популярных сериалах, держа нос по ветру. Поэтому не стоит удивляться, что, хотя первая SWAT была видеоквестом, замаскированным под симулятор спецназа, вторая игра приобрела черты RTS, только юниты здесь нужно было не производить в таунхоллах, а тренировать и снаряжать между миссиями. Еще одним важным отличием, из-за которого игра и попала в нашу статью, стала возможность играть за террористов (можно сказать и по-другому: SWAT 2 стала первой и одной из немногих криминальных стратегий, где позволялось играть и за служителей порядка). Получилось очень непедагогично: спецназу приходилось соблюдать «процедуру», действовать аккуратно, стараясь сократить количество жертв, а «терроры», семь бед – один ответ, могли палить направо и налево, захватывать и убивать заложников и взрывать здания. Какую карьеру после этого предпочтёт геймер? Игрового журналиста, конечно же… тем не менее, Sierra более не повторяла эксперимент. Лишь в 2003 появилась аналогичная игра, где можно было как встать на сторону служителей порядка, так и записаться в гангстеры. К тому моменту компания Spellbound Studios уже выпустила несколько тактических пазлостратегий в духе Commandos о благородных разбойниках разных эпох (Desperados: Wanted Dead or Alive в 2001 и Robin Hood: Legend of Sherwood в 2002), так что Chicago 1930 стала логичным продолжением. Здесь кампания за ФБР хронологически следовала за гангстерской, так что общее впечатление было более позитивным: в 1928 году бандиты делят бизнес, а в 1930 «пришел лесник и всех разогнал». К тому же и сложность возрастала правильно: миссии стражей порядка с запретами на убийство невинных людей были труднее, чем задания их оппонентов.

Организуй это!



Наконец, в декабре 1998 вышла Gangsters: Organized Crime, которую многие до сих пор считают ультимативным гангстерским симулятором. И действительно, перед нами, по сути, был суперримейк спектрумовской Gangsters, где доступные игроку возможности охватывали практически все аспекты криминального бизнеса, и реакция на его действия тоже отрабатывалась максимально реалистично.

Каждая рабочая неделя начиналась с планерки: игрок-босс раздавал своим «лейтенантам» указания, чем заниматься с понедельника по пятницу (да, у бандитов, как у честных людей, была пятидневная рабочая неделя, и дону приходилось не только выдавать своим ребятам зарплату, но и платить налоги). Вариантов было множество: начиная с простого патрулирования и покупки легальных и нелегальных предприятий, продолжая вербовкой новых рекрутов и заканчивая рэкетом и набегами на вражескую территорию (разумеется, за власть в городе боролись несколь-



СПЕЦНАЗУ ПРИХОДИЛОСЬ ДЕЙСТВОВАТЬ АККУРАТНО, СТАРАЯСЬ СОКРАТИТЬ КОЛИЧЕСТВО ЖЕРТВ, А ТЕРРОРИСТЫ МОГЛИ ПАЛИТЬ НАПРАВО И НАЛЕВО.



Симуляторный режим Gangsters: Organized Crime выглядел симпатично, но настоящая работа кипела в органайзере босса.



Куча трупов, вражеский притон горит – налет удался! (Gangsters 2)

ко группировок, поддерживалась и многопользовательская игра). Каждый персонаж обладал набором характеристик, в соответствии с которыми его и стоило использовать: самых умных ставить во главе бригад, уговорщиков-вымогателей посылать за деньгами, а стрелков и подрывников – охотиться на конкурентов и терроризировать неподдающихся клиентов-бизнесменов. Наняв толковых бухгалтера и адвоката, можно было также уклоняться от уплаты налогов, подкупать стражей порядка и вытягивать своих дружков из тюряги.

Раздав приказы, игрок отправлял подчиненных на работу, запуская «симулятор города». Бандиты, следуя приказам «лейтенантов», разбегались кто куда. При желании за любым можно было проследить, вот только наблюдать, как «сборщик подати» занимается своей работой, было так же увлекательно, как, скажем, смотреть фильм о работе почтальона. Даже еще меньше – происходящее внутри зданий игроку не показывали, так что ему оставалось только фантазировать, как конкретно его агенты работают с людьми. Отправив человека бомбить штаб конкурирующего синдиката, вы наблюдали, как он входит в здание, а через несколько секунд получали сообщение: «Такой-то dead», и всё. Ожесточенную перестрелку предлагалось вообразить самому, бои были видны, только если происходили на улицах.




The Boss: La Cosa Nostra (2004) – вариация на тему криминальных RTS от корейских разработчиков.



Строительную стратегию Constructor, знаменитую эллипсоидным дизайном персонажей, в 1999 году переделали в гангстерскую Mob Rule.

Проблемой режима симуляции был и очень неуклюжий интерфейс. На экране находился основной изометрический вид и окошечки слежения, которые можно было переключать между изометрией и режимом карты. Отдавать команды разрешалось только в основном окне, а его-то как раз на карту переключить было нельзя. В результате, получив от информаторов сообщение, что там-то замечен вражеский гангстер Бэзил «Зубочистка» Пупс, нужно было: 1) поставить игру на паузу, 2) переместиться в нужное место, щелкнув по сообщению, 3) открыть окно с Пупсом, 4) переключить его в режим карты, 5) растянуть окно на весь экран, чтобы понять, ГДЕ находится ближайший к Пупсу ваш «солдат», 6) свернуть окно Пупса, 7) перещелкать всех доступных гангстеров по очереди, каждый раз переключаясь из изометрии в режим карты, чтобы понять, КТО этот ближайший (скажем, Джон «Здоровый» Джонсон), 8) центрировать основное окно на Джонсоне, 9) щелкнуть по Джонсону, в выпавшем меню выбрать пункт «Убить», 10) центрировать экран на Пупсе и выбрать его в качестве цели для убийства. После этого, отпустив паузу, можно было лицезреть, как Джонсон отправится за Пупсом и при некоторой удаче укокошит его. В общем, хотя в дальнейшем авторы и выпустили несколько патчей, упрощавших работу с персоналом, отдавать приказы вручную в Gangsters: Organized Crime было очень и очень неудобно, да и вариантов было гораздо меньше, чем при планировании. Но фанаты отвечали на все претензии интересной формулировкой: «Это не игра, а симулятор!» и прощали Gangsters кривизну интерфейса за обилие возможностей. Ведь даже выиграть там можно было тремя способами: уничтожив конкурентов, победив на выборах или полностью легализовав свой бизнес.

В сиквеле (Gangsters 2 появилась в 2001 году) авторы попытались упростить управление игрой, но перегнули палку в другую сторону, полностью уничтожив фазу планирования, а вместо неспешного стратегического развития предложив набор миссий с фиксированными целями (обычно требовалось убить очередного босса). «Умный курсор» превратил игру практически в RTS – теперь не нужно было каждый раз копаться в меню и вспомогательных окошках, чтобы заставить одного гангстера

ПОСАДИВ МОЛОДЦОВ В МАШИНУ, МОЖНО БЫЛО УСТРОИТЬ КЛАССИЧЕСКИЙ DRIVE-BY – ВОДИЛА ЕЗДИЛ МИМО ЦЕЛИ, А ЕГО ДРУЖКИ ПОСТРЕЛИВАЛИ ИЗ ОКОН.

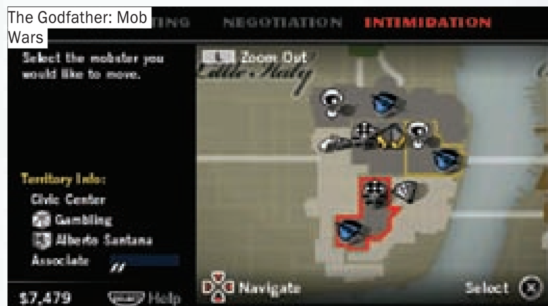
укокошить другого. Более, того, посадив несколько молодцов в машину, можно было устроить классический drive-by – водила сам начинал ездить кругами мимо цели, пока его дружки постреливали из окон. К сожалению, в других случаях излишняя самостоятельность подопечных раздражала – например, когда они самовольно выходили из авто, а потом еще не желали садиться обратно, предпочитая вести перестрелку на невыгодных условиях, – или наоборот, трусливо убегали с места сражения. То же самое происходило и в первой Gangsters, но та игра хотя бы сразу давала понять, что возможности прямого управления подручными в ней ограничены. В общем, фанатам первой части резкая смена курса не понравилась, прочие же были рады более понятным управлению и устройству игры, но сетовали на странности искусственного интеллекта.

Еще одним немаловажным изменением в Gangsters 2 стало личное участие босса в боевых действиях – с его гибелью игра, естественно, заканчивалась. Эту традицию продолжила и Gangland (2004) – довольно интересный жанровый микс от датских разработчиков Media Mobsters. Главным героем Gangland был Марио, начинающий бандит, прибывший в город Парадайс-Сити, чтобы отомстить за смерть брата. В первых миссиях герой ходил под началом своего дяди, но потом и сам начинал метить в доны. Необычной деталью стало появление интерьеров у зданий: в штабах в окружении поигрывающей пистолетами охраны сидели боссы в «спинжаках», в увеселительных заведениях можно было поглазеть на наряженных зайчиками танцовщиц, в ресторанах – завербовать кого-нибудь из завсегдатаев, в церкви – получить благословение, увеличивающее запас здоровья, а в лавках – взглянуть в глаза старичку-продавцу перед тем, как «взять под покровительство» его бизнес. Иногда за этим предложением следовала перестрелка с охраной – не абстрактное перемалывание циферок за закрытыми дверями, как в Gangsters, а требующий минимальных тактических навыков бой.

Расправляясь с противниками, Марио и его подручные получали опыт и уровни, становясь круче – для героя это, в частности, означало возможность водить с собой все больше народа. Гангстеры в Gangland были строго типизированы: громилы сражались в ближнем бою дубинками, проститутки пшикали во врагов «дихлофосом», присутствовали также различные типы стрелков и уникальные наемники вроде «большой мамочки» – старушки с дробовиком и в тапках, способной лечить братьев и сестер по оружию. Впрочем, у мини-армии Марио имелся также запас аптечек, которыми можно было в любой момент пополнять здоровье, – увы, недюжинными навыками медицинской самопомощи обладали и враги.

Авторы позволили Марио даже жениться и завести детей (другой популярный Марио так на это и не раскачался!), которые в дальнейшем могли работать на подхвате, например, охранять штаб, пока папа рыщет по городу, расширяя бизнес. Беда в том, что в попытке впихнуть в игру ВСЁ Media Mobsters явно перестарались: так, физический движок, определяющий, куда отлетит брошенный во врага динамит, в RTS-образной игре был явно не к месту, как и езда на автомобиле, управляемом курсорными клавишами и при этом неспособном въехать на тротуар. Обилие микроменеджмента требовало возможности отдавать приказы на паузе – такая возможность была, но работала весьма криво. Добавьте к этому запрет на сохранения в произвольном месте – и получите кактус, догрызть который до вкусной сердцевины удавалось немногим.

Escape from Paradise City, продолжение Gangland, вышло в 2007 году. В нем на смену Марио пришли сразу трое протагонистов – впрочем, фигурировали они в сюжете по очереди, и, что более важно, каждый обладал своими способностями и возможностями для их развития. Игра стала еще более похожей на action-RPG в гангстерском антураже.



The Godfather: Mob Wars



Глазами дона



Между тем создатели сериала Grand Theft Auto тоже поняли, что геймерам нравится не только чинить беспредел лично, но и проявлять свои таланты криминальных организаторов. В GTA: Vice City Stories (PSP, 2006) герой, помимо рутинной бандитской работы, строил свою криминальную империю, захватывая логова конкурирующих группировок и переоборудуя их по своему разумению в злачные места (в чем-то эта схема была логичным продолжением войн банд из GTA: San Andreas и операций с недвижимостью из GTA: Vice City). В GTA IV, впрочем, этот элемент не появился – вместо этого Нико Белика решили (веяние времени!) поймать в социальные сети.

Дело стратегизации мафиозных экшнов продолжила Electronic Arts: еще

Внизу: Криминальные стратегии часто упрекали в однообразии урбанистических пейзажей. Что поделать, дань реализму. (Escape from Paradise City)



В «Братках» 2005 года боевой режим был пошаговым. Эта игра питерских разработчиков VZlab – один из немногих симуляторов преступности, действие которого происходило в начале девяностых в России.



когда вышла первая The Godfather: The Game, в ее PSP-вариант Mob Wars был встроен стратегический режим, где для захвата территорий, принадлежащих другим семьям, нужно было перемещать гангстеров по карте в пошаговом режиме, затем отыгрывая каждую стычку в реальном времени. В продолжении система менеджмента стала неотъемлемой частью игры: наблюдая за происходящим «с точки зрения дона», можно было рассылать свои отряды отбивать вражеские «малины» или защищать свои заведения, продвигать по службе отличившихся мафиози и договариваться, услуга за услугу, с городскими властями, чтобы те закрывали глаза на ваши бесчинства. Увы, компьютерные противники талантами Майкла Корлеоне не обладали, и играть против них было немногим интереснее обычного «линейного» прохождения миссий.



The Godfather 2: «интерфейс дона».


Конечно, самому участвовать в разборках дону из Godfather II тоже приходилось.

Темная сторона онлайна

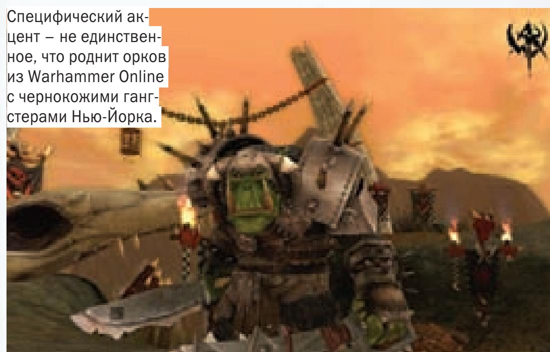
Переворошив горы самых разнообразных симуляторов организованной преступности, мы так и не нашли среди них идеальный. Разгадка, впрочем, проста: не там искали. Компьютеры, как известно, работают по предписанным человеком правилам, а сама суть преступления – это нарушение установленных законов. Если игра изначально предполагает, что игрок берет на себя роль нарушителя, она фактически создает модель мира, где быть нарушителем нормально, – а это совсем не то же самое, что реальные условия, в которых у человека есть выбор, переходить или нет «на темную сторону». Что-то подобное было лишь в сериале Gangsters, где можно было держать в своей империи легальные и нелегальные заведения, и даже полностью выйти из теневого бизнеса (правда, игра на этом заканчивалась).


Заказным убийствам и банковским аферам есть место и в виртуальном космосе.

Вторая «неадекватность» подобных игр – ничтожность наказания. Попавшись, вы не выйдете из игры на несколько лет, да и погибнув, сможете тут же загрузить сохраненку. Конечно, это справедливо и для других игр, но если, скажем, в эпическом фэнтези смерть, действительно, лишь досадная помеха на пути героических защитников добра и справедливости, и предполагается, что их гибель до завершения миссии – неправильный исход, то преступник является таковым, лишь пока для него существует угроза наказания.

Так куда же в наши дни податься юноше, обдумывающему виртуальную криминальную карьеру? Конечно же, в онлайн. Здесь кара за проступок может быть гораздо строже, чем в однопользовательской игре: временный и пожизненный бан можно сравнить с тюремным заключением и смертной казнью соответственно. Жертвами, а равно и подельниками, в MMORPG становятся реальные люди. Причем нарушать интереснее в тех играх, действие которых формально не происходит в преступном мире – по указанным выше причинам (возможно, именно поэтому и провалилась APB). Помните наш спец из 267 номера «Эхо виртуальных миров» и гангстеров из EVE Online? Они не использовали встроенную в игру возможность вести бандитский образ жизни, а, как настоящие преступники, сыграли на человеческих слабостях. Кстати, и авторы EVE Online здесь столкнулись со сложностями, аналогичными проблемам борцов с организованной преступностью, – формально злодеям не удалось предъявить никаких обвинений.

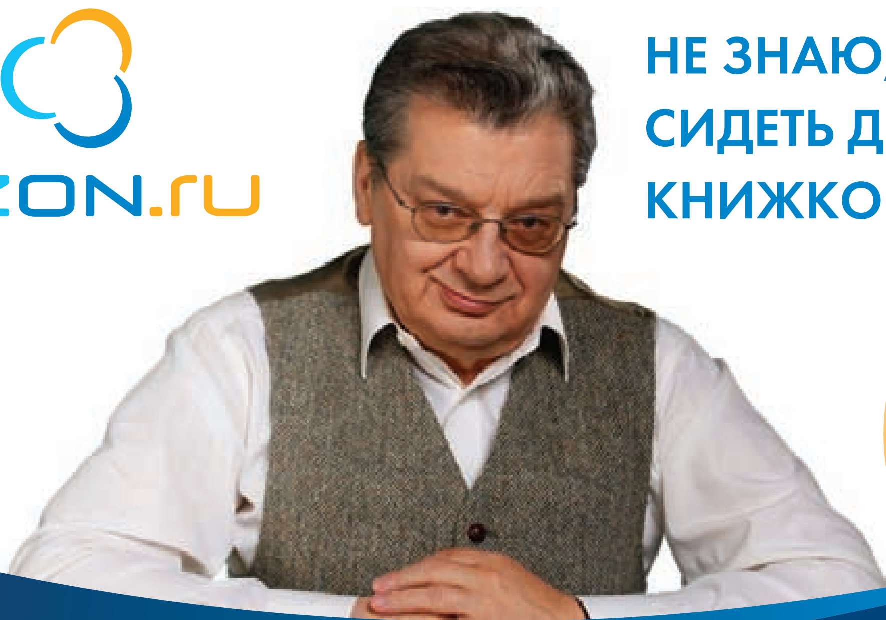
То, что гильдии в современных MMORPG во многом схожи с уличными бандами, уже показано научным путем – совместная статья американских и китайских ученых, вышедшая в 2009 году, демонстрирует, что динамику развития тех и других можно описать в рамках общей модели. А научная работа миннесотского аспиранта Мухаммада Ахмада посвящена сходству структуры сетей голд-фармеров и торговцев наркотиками. Из этого, конечно, можно сделать поспешный вывод, что игроки в MMO – потенциальные преступники, хотя на самом деле понятно, что их поведение обосновано законами виртуальных миров, и в реальной жизни, они, возможно, вели бы себя по-другому. Тем не менее, не исключено, что зависимости работают в обе стороны, и некоторые правила поведения игровых сообществ можно перенести и на криминальные организации. Так что, возможно, опыт онлайновых «симуляторов» нехудо было бы учитывать и современным законотворцам и защитникам правопорядка. **СИ**


Специфический акцент – не единственное, что роднит орков из Warhammer Online с чернокожими гангстерами Нью-Йорка.

ТО, ЧТО ГИЛЬДИИ В СОВРЕМЕННЫХ MMORPG ВО МНОГОМ СХОЖИ С УЛИЧНЫМИ БАНДАМИ, УЖЕ ПОКАЗАНО НАУЧНЫМ ПУТЕМ.

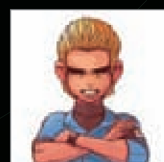

APB не выдержала конкуренции с «небандитскими» MMO.


В онлайновом гангстерском шутере CrimeCraft, в отличие от APB, играть за защитников порядка нельзя.



Xbox 360 в Японии

Щедрость большого гайдзина



Евгений Закиров



Такаси Сенсуи проводит презентацию Kinect.



Японские геймеры обожают собирать ачивменты. Обычно они покупают не очень много игр, но стараются собрать все достижения в тех, что есть.

В песне «Funk Fujiyama» японской поп-группы Kome Kome Club (были кумирами молодежи в далекие восьмидесятые) есть смешной припев: «Самураи, гейши и суши, и прекрасная гора Фудзияма, ах! ах! ах! Здравствуйте, до свидания, сколько это стоит? Камикадзе, хараки-ри, ах! ах! ах!» Казалось бы, бессмысленный набор простейших фраз, которыми сыплют туристы и просто люди, желающие продемонстрировать свои небогатые знания о культуре Страны восходящего солнца. Но в этом и смысл: японцы потешаются над тем, как ведут себя иностранцы, особенно над их неверными представлениями о стране в целом, о людях. История продвижения бренда Xbox в Японии подходит под описание жертв подобного стереотипного мышления. Ведь как получается: люди привыкли думать, что оригинальный Xbox, по сути, добился каких-то выдающихся успехов только в США, а в Азии позорно провалился («потому что в Японии ненавидят все американское»). И этот неутешительный результат автоматически приписывают и преемнице, что делать неправильно.

Прежде чем перейти к рассказу о том, почему это не так, следовало бы развенчать миф о просчетах Microsoft. Как такового поражения не было – была неудачная политика и план, в котором убытки прописывались чуть ли не отдельными пунктами. Но другого пути быть не могло. Чтобы утвердиться на рынке видеоигр, Microsoft требовалась его азиатская доля, и первые шаги нужны были как раз для того, чтобы подготовить пользователя, дать ему представление о новой игровой платформе, а вместе с этим – изучить пожелания геймеров, посмотреть, что им интересно и чего они ждут. Проблемы начались с того, что пользователи не знали, чего и просить. Вроде бы главная фишка – «онлайн». Тогда Shin Megami Tensei Nine как MMORPG, которую позднее просто переделали в JRPG с дурацким интерфейсом, могла бы стать мощным эксклюзивом. Но не стала. Halo? Тоже мимо кассы. Немногочисленные подделки под стилистику японских игр? Скажем, Sudeki – чем не круто? Японцы сказали «спасибо», такого и на PS2 хватало.

Как и другие геймеры, японцы видели в Xbox мощную платформу, которая должна удивлять техническими новшествами, недоступными другим консолям. Например, графикой. Но очень быстро оказалось, что шутеры и экшны американского производства неинтересны вообще никому в Стране восходящего солнца, а среди собственно азиатских разработчиков поддержку удалось найти только в Корее – вспомните тот же цикл Kingdom Under Fire. Тогда Microsoft перешла к тактике «последнего слова»: на Xbox выпускались доработанные версии популярных игр, которые ранее считались эксклюзивами, например, для PS2. За примерами далеко ходить не надо: Silent Hill 2, Metal Gear Solid 2: Substance. Но и этим японцам угодить не удалось.

Перед появлением на рынке консолей нового поколения решено было взять инициативу в свои руки и сделать несколько опережающих ходов. В частности, от хвастовства мощностями консоли перейти к демонстрации ее открытости именно для японских геймеров. Как? Точно ударив по тому, за что японцы, в том числе, обожали PS2: подмять под себя жанр интерактивных новелл («галек») и скролшутеров («данмаку»), выкупать временные эксклюзивы жанра JRPG, сделать консоль ближе к жанру файтингов, приложить все усилия, чтобы азиатский сервис Live ничем не уступал западному, наконец, сформировать особый имидж, главным образом, через прессу – авторские колонки в Famitsu Weekly, журнал Famitsu Xbox 360 и прочее. План был вы-





Оплатить год подписки Xbox Live! Только ради того, чтобы загружать свои и скачивать чужие записи прохождений, а также купить десять дополнений для любимой игры (одной из трех имеющихся) – это нормально.

полнен. Но консоль все равно плетется в хвосте чартов продаж. Почему?

В одном из интервью Кендзи Мацубара, президент Tecmo Koei, сказал: «Сегодня Xbox 360 [в Японии] как бизнес имеет куда как больше шансов для роста, чем это было раньше. Все трудности связаны с тем, что Microsoft ассоциируется у всех с программным обеспечением, а ее техника вызывает недоверие. Однако руководству компании удалось изжить этот стереотип. Дело за играми, и в этом плане Microsoft имеет нашу полную поддержку, ведь мы настроены на долгое сотрудничество». С одной стороны, такое заявление, вроде бы, намекает на какой-то уникальный контент, с другой – стандартные фразы для руководителя компании, продукция которой довольно хорошо представлена и на западном рынке. Так что никаких откровений, всё подчеркнуто корректно. Совокупность обещаний «поддерживать Xbox 360», конечно, дает уверенность, но небольшую. Чьи слова тогда имеют большее значение? Как поднять авторитет консоли в глазах простых пользователей? За счет «местных» звезд, личностей, которые известны и популярны исключительно среди японских геймеров. Скажем, Тиёмару Сикура, президент компании 5pb (на сегодняшний день ключевой партнер Microsoft, выпускающий львиную долю визуальных новелл), не раз высказывал следующие соображения: «Я сам обожаю Xbox 360. Эту платформу никто не превзойдет в «экспрессивной широте» (подразумевается, вероятно, богатство контента. – Прим. автора), в этом смысле ей нет равных».

Есть еще один интересный момент, про который многие забывают. Какие-то более-менее заметные перемены курса политики Microsoft стали отмечать в 2006 году, когда на пост главного управляющего Xbox Division of Microsoft Japan был назначен Такаси Сенсуи. Часто предполагается, что этот человек начал кампанию Do, Do, Do (которая поначалу, впрочем, больше напоминала что-то вроде Talk, Talk, Talk) и первым добился заключения выгодных договоров с крупнейшими издателями видеоигр. Это не совсем так. Поскольку все прекрасно понимали, что моментально выдающихся успехов добиться будет невозможно, план продвижения консолей был рассчитан исходя из того, чтобы постепенно накапливать силы и по очереди выкладывать на стол крупные карты. Сбором, накоплением этих карт занимался Ёсихиро Мураяма, которого в 2006 году сместили в процессе полномасштабной реорганизации (она затронула всю корпорацию Microsoft, не только японское подразделение, отвечающее за Xbox). Новому же начальству было предложено продолжать взятый предшественником курс, медленно выводя тяжелую артиллерию на поле боя. Что такое «тяжелая артиллерия»? Это игры, созданные японскими студиями исключительно для внутреннего рынка, «для своих». Проблема в том, что переход от слов к делу занял слишком много времени. И очень часто действия в разных направлениях оказывались несогласованными.



Тираж Bayonetta для Xbox 360 в Японии раскупили сразу же.



Коммьюнити у Xbox 360 в Японии скромное, но дружное. Девочек из Otomedius и Dream Club любят все без исключения.



Xbox 360 и виртуальные романтические отношения

На самом деле, еще в годы первого Xbox предпринимались попытки как-то заполучить сложный, привлекательный только в глазах японской аудитории жанр «галек». Причем выглядело это не так скучно, как сейчас. Конечно, были и визуальные новеллы в классическом представлении, с рисованными портретами персонажей, но они вряд ли могли на что-либо претендовать. Чтобы игры, подобные Aoi Namida, продавались хорошо, да просто для того, чтобы они привлекли внимание, важен только один показатель: их количество. Но вот незадача: соседка PS2, как самая дешевая и популярная в Японии платформа, собрала вокруг себя всех издателей «галек», а те и рады выпускать для неё хоть по десять игр в месяц – производство больших затрат не требует, окупаемость гарантирована. Xbox просто негде было развернуться.

Однако выход Xbox 360 все изменил. Во-первых, это была первая домашняя консоль с полной поддержкой HD-телевизоров, что для представителей специфического жанра, на самом деле, критично – читать размытый и растянутый текст никому не хотелось. Во-вторых, удачно заключенные договоры позволили быстро создать иллюзию богатой подборки видеоигр. На самом-то деле их было раз-два и обчелся, но все они оказались разные, и это подкупало. Порт Clannad? Классика! Time Leap? Трехмерные «гальки» востребованы как никогда. Chaos;Head Noah? Вот это уже разговор!

Партнерские соглашения с 5pb для Microsoft оказались на вес золота. Эта компания на протяжении многих лет обеспечивает Xbox 360 самыми разными «гальками», именно она, практически в одиночку, создала базу самых интересных проектов, включая Steins;Gate, когда-то входившую в число самых ожидаемых игр по мнению читателей Famitsu (сегодня рейтинг популярности на 4Gamer – 99%). Дошло до того, что продолжения известнейших сериалов, вроде Memories Off, вышли только на этой платформе. В обход PC! И если раньше к таким играм относились с недоверием, то теперь





Коллекционное издание новой Memories Off было распродано по предварительным заказам за неделю до поступления игры в продажу.

японские геймеры принимают это просто как данность: за визуальными новеллами – к Xbox 360. На PS3 и двух представителей жанра не сыскать, единственный консольный конкурент в этом отношении – PSP, но понятно, что все самое интересное и свежее достается домашней платформе.

Для справки, «гальки» для Xbox 360 продаются по цене полновесных игр, т.е. в пересчете наши деньги получается примерно по 2500 рублей за простую версию. Специально для коллекционеров часто выпускается ограниченный тираж, который значительно (иногда в два раза) дороже обычного и при этом не имеет каких бы то ни было привлекательных бонусов – открытки, маленький артбук, саундтрек, понятно, не стоят таких денег. Пользователям, однако, интересны именно коллекционные издания, причем часто бывает, что их раскупают еще по предварительным заказам. Само собой, сопутствующих товаров тоже предлагают достаточно, но, как правило, по классическим представителям жанра они не такие классные. Кстати, тираж простых изданий сравнительно скромный, и раскупаются они не очень хорошо. Поэтому игр, добившихся Platinum-переиздания, очень мало – в качестве примера можно привести Chaos;Head, но и ей потребовалось два года, чтобы добраться до нужного показателя продаж.

Другое важное уточнение, которое касается визуальных новелл в привычном понимании. Как и на PS2, ни одна из них не содержит сцен секса, да что там – даже эротика обыгрывается максимально осторожно. При этом большинство игр получает рейтинг «Z», что в Японии равноценно «M» (Mature). Обычно DLC для них не выпускают, хотя встречаются исключения. Скажем, для Ore no Yome: Anata Dake no Hanayome (симулятор мужа, если коротко) дополнительный загружаемый контент был анонсирован задолго до выхода игры.

Обратите внимание!

Memories Off: Yubikiri no Kioku
Продолжение всеми любимого сериала Memories Off, первая часть которого вышла еще на PS one. По счету это седьмой выпуск, эксклюзив для Xbox 360 со всеми характерными подробностями: новым дизайном персонажей, потрясающей работой над озвучением диалогов и превосходной графикой. Владельцы Xbox 360 также имели возможность ознакомиться с двумя предыдущими частями, но то были просто хорошие порты – с подтянутой визуальной составляющей и незначительными сюжетными дополнениями.



Chaos;Head Noah
Сначала была игра для PC, затем – аниме, после – порт на Xbox 360. Впрочем, говорить «порт» было бы не совсем верно, скорее ремейк, причем очень толковый. Примечательно, что интерактивность здесь сведена к минимуму, игроку редко приходится выбирать, что делать дальше. Но иногда такая возможность предоставляется: в определенных ситуациях можно увидеть сцену злую (истекающую кровью сестру главного героя, например) или добрую (поцелуй с красивой девушкой за ширмой в кабинете терапевта). Все это, естественно, видения. Не по-настоящему, то есть.



Steins;Gate
В конце августа вышла доработанная PC-версия Steins;Gate, что является, скорее, исключением из правил – обычно получается наоборот. Правда, дополнительные квесты из PC-варианта в оригинал все же попадут в виде DLC за 400 MP. За разработку отвечала студия Nitro+, благодаря чему Steins;Gate сразу же попала в поле зрения ценителей японской поп-культуры. Ведь Nitro+ – это всегда с размахом, дорого, красиво.



Ore no Yome: Anata Dake no Hanayome
Симулятор мужа. Нет, это не шутка. Сначала игрок придумывает себе жену (так как используются нарисованные портреты героинь, то выбор ограничен определенными типажами), выбирает подходящий характер и так далее, затем проходит ознакомительную школьную главу, в которой лучше узнает суженую, и только после этого отдает всего себя совместной жизни. Она, жизнь эта, состоит не только из разговоров по пустякам, но и из мини-игр. Но разговаривать приятнее, особенно когда женушка в душе натирает любимому мужу спинку. И там, под мыльной пеной, что-то иногда трясется.



Xbox 360 и культурный отдых

Совсем недавно Idolmaster и Dream Club считались главными козырями Xbox 360 в Японии, двумя китами, на которых, вроде бы, держится репутация консоли. В каком-то смысле так дела и обстояли. Первый выпуск Idolmaster и его дополненная версия, Live for You, впервые заставили японцев задуматься о покупке американской домашней платформы. Хотя, наверное, для многих это стало предложением, от которого невозможно было отказаться. В Microsoft решили не упускать инициативу и тут же пустили в ход все, что было под рукой. Так, Idolmaster кое-как взаимодействует с онлайном (полноценным мультиплеером это назвать нельзя, там все сводится к сравнению рекордов), плюс предлагает просто безумное количество дополнительного контента по довольно высоким ценам. Европейцы и американцы, увидев, что за кофточку и накладной нос для любимой героини с них требуют по десять долларов, посчитали бы это за издевательство. Но японцы, кажется, покупали карточки с Microsoft Points уже просто потому, что на них были изображены все те же девочки-певички. Еще преданные фанаты заносят в календарь дни рождения любимых исполнительниц и в нужный день выставляют тортики со свечками перед их трехмерной моделью, так, чтобы прикрыть диалоговое окно. Но это уже другая история.

В полную силу машина по производству бессмысленных и бесполезных DLC заработала с выходом Dream Club. Концепция в целом использовалась та же: в хостесс-баре девочки на любой вкус за денежку разговаривают с главным героем, получают от него подарки, влюбляются, начинают встречаться и время от времени исполняют ему какие-нибудь песенки. Какие тут могут быть DLC? Да всякие! Одежда, музыка, новые предметы, у которых нет даже трехмерных моделей – просто иконки в меню. Их наделали столько, что сегодня суммарная стоимость всех дополнений в двадцать раз превосходит цену за оригинальную игру. Трюк с коллекционными карточками оплаты, кстати, тоже использовался, хотя в целом всяких аксессуаров в случае с Dream Club выпускалось поменьше – не тот издатель, не тот размах.

В действительности, геймерам это даже на руку. Игры для Xbox 360 все-таки достаточно дорогие, но Idolmaster и Dream Club можно проходить, кажется, бесконечно. Станцевать под новую песенку, иначе расставить камеры, загрузить риплей. Или начать встречаться с другой девушкой, бросить её, попробовать закадрить еще одну и т.д. Поэтому в интересах и издателей, и покупателей было выпускать небольшие дополнения, которые вносят хоть какое-то разнообразие. И это сработало. Японцы, которые терпеть не могут соревновательный мультиплеер, внезапно полюбили Xbox Live за многие его второстепенные сервисы. Удивительно только, что способствовали этому не международные бестселлеры, но проекты для внутреннего рынка.

Обратите внимание!

Dream Club Zero

Приквел к одной из самых популярных игр для Xbox 360 в Японии. Рассказывает о событиях, произошедших за пять месяцев до сюжета оригинала, а также предлагает нашему вниманию новых красивых девушек. Полностью переработанная система диалогов, а также уникальная система встреч с собеседницами (надо пить и кушать так, чтобы растянуть свидание и развести красавицу на откровенный разговор, но самому остаться трезвым) в стенах заведения и за ними – всему этому тоже найдется место. Релиз намечен на зиму. На момент подготовки материала игра была готова лишь на 60%.



Idolmaster 2

После первых двух игр на Xbox 360 сериал понесло не в ту степь. Были версии и для PSP, и для Nintendo DS, одно время все ждали даже появления варианта для PS3. Но, видимо, не судьба. Полноценный сиквел – со всеми придуманными уже после выхода первой части певичками – заявлен как эксклюзив для Xbox 360, и этот анонс вызвал уже не недоумение, смешанное с восторгом, но чистое ликование. Релиз намечен на весну следующего года, информации же по игре пока не так много. Будет два соперничающих агентства по продюсированию поп-исполнительниц всех возрастов (в пресс-релизе говорится, что «все стали старше»), а также полноценная поддержка онлайн-мультиплеера – выступать им придется вместе, на одной сцене. Вот вам и соревновательный элемент!



ОКАЗАЛОСЬ, ЧТО ШУТЕРЫ И ЭКШНЫ АМЕРИКАНСКОГО ПРОИЗВОДСТВА НЕИНТЕРЕСНЫ ВООБЩЕ НИКОМУ, А СРЕДИ СОБСТВЕННО АЗИАТСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ ПОДДЕРЖКУ УДАЛОСЬ НАЙТИ ТОЛЬКО В КОРЕЕ.











Xbox 360 и розовые пули

Буллетхел-шутеры – жанр непонятный. Его ценителей можно найти в каждой стране, но комьюнити в целом очень небольшое и состоит, в основном, из людей, у которых просто нет желания покупать домашние платформы. Видеоигры для них – это маленький кораблик и миллиарды розовых пуль, рекорды, аркадные автоматы, возможно, покупка собственных схем, подключение самодельных стиков и так далее. Ценителей данмаку-шутеров немного, и это не та аудитория, на которую стоит рассчитывать для получения быстрой прибыли. Но и игнорировать их было бы глупо. Такие геймеры покупали PlayStation 2 только ради того, что приобрести с рук какую-нибудь Mushihime-sama и проходить её хоть круглый год. Некоторые так и делали, но большинство пользователей, увидев, на что на самом деле способна домашняя консоль, искали что-нибудь новое – и богатейшая подборка игр, в том числе и этого специфического жанра, оказывалась к их услугам.

Microsoft приняли это к сведению. Важнейший шаг, предпринятый компанией, выглядел следующим образом: сначала через XBLA выпускать игры малоизвестных компаний или просто те, которые застыли на «переходном» этапе (вроде бы и нужен релиз для консолей, но непонятно, какую выбрать, ведь PS2 устарела и не справляется с нагрузкой), затем – полноценные дисковые версии, а после – эксклюзивные договоренности. Пока существует только одно такое соглашение, но уже его можно считать ультимативным доводом. Это договор, по которому прошлые, настоящие и будущие игры от Cave – крупнейшего и самого уважаемого производителя шутеров для аркадных автоматов – будут выпускаться только на Xbox 360. Вернее, так все представлялось из официальных заявлений. На самом деле, они вполне успешно продаются и для мобильных платформ Apple, но эксклюзивность именно для домашней платформы сохраняется.

Работает это по старой схеме. Каждая игра от Cave стоит порядка восьмидесяти долларов, причем уцененного platinum-издания добилась только DeathSmiles. К каждому такому релизу полагается подборка дорогостоящих DLC. Что характерно, без одного из них – самого дорогого, за 1200MP, а то и больше – не может обойтись ни один уважающий себя ценитель жанра, потому что оно добавляет новые режимы, перенесенные с редких ревизий аркадных автоматов. Таким образом, стоимость увеличивается до ста долларов. Далее, необходимо оплатить подписку. Без неё нельзя пользоваться таблицами рекордов, а ведь ради них все и затевалось. Онлайн-таблица достижений позволяет, во-первых, делиться своими результатами с другими игроками, скачивать чужие записи прохождения, учиться. Наконец, договариваться о встрече в Сети на тот случай, если возникнет желание пройти игру вдвоем, а то и втроем. Естественно, стандартный джойпад не даст возможности достичь каких-то выдающихся результатов. Поэтому к выходу почти каждой такой игры приурочен релиз очередного аркадного стика от Hori. Обычно они действительно

качественной сборки и высокую цену оправдывают. Проблема только в том, что стики эти, не всегда, конечно, но в большинстве случаев копируют панель управления конкретных аркадных автоматов. Например, для Otomedius G от Konami был выпущен роскошный стик со специальной панелькой для того, чтобы «перышком трогать ангелов» (если коснуться пером-курсором портрета героини, то она подмигнет или посмеется). Но раскладка подходит только к этому шутеру и не годится, например, для игры в Mushihime-sama Futari 1.5.

Примечательно, что схема «игра плюс стик» получила распространение именно благодаря PS2. На Xbox 360 история просто продолжается: система полностью отвечает требованиям пользователей, а качество сборки дополнительных аксессуаров с каждым разом все лучше и лучше. И сегодня только на Xbox 360 (и только в Японии) жанр вообще хоть както представлен. PS3 и Wii в этом смысле отстают настолько, что уже и не догнать. Но самое забавное то, что это отставание чисто имиджевое, заметное только в определенном кругу людей: поднять продажи эта «особенность» не сможет, просто позволит, что называется, «втереться в доверие». Sony и Nintendo такие усилия попросту не нужны, но для Xbox 360 всё это – большой шаг вперед.


Именно на этом уровне Otomedius G можно встретить босса с... Короче, Нефертити.



Triggerheart Exelica – один из первых скролл-шутеров, появившихся в XBLA. Причем во всех регионах.

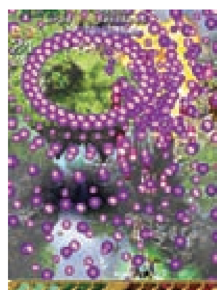
ЯПОНЦЫ, КОТОРЫЕ ТЕРПЕТЬ НЕ МОГУТ СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР, ВНЕЗАПНО ПОЛЮБИЛИ XBOX LIVE ЗА МНОГИЕ ЕГО ВТОРОСТЕПЕННЫЕ СЕРВИСЫ.

Обратите внимание!

Otomedius G

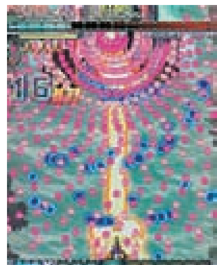
Когда-то давно у Konami была целая серия пародийных скролшутеров под названием Parodius, которые запомнились благодаря красивым девушкам (выступали в качестве фона; например, локация «пролетая под юбкой школьницы»), пингвинам и боссам, а также корабликам из других игр компании. Сегодня их можно без труда достать в виде сборника для PSP. На Xbox 360 вышла Otomedius G (сиквел Otomedius с аркадных автоматов), этакая духовная наследница. Там много красивых девушек на кораблях из Gradius и Raiden летают по ярким локациям, уничтожают боссов с говорящими именами, вроде (вообразите именно то, что первым придет на ум) TiTi XIV, приобретают различные улучшения и дают потрогать себя белым перышком. Кстати, совсем скоро ожидается выход новой части, причем не только в Японии, но и в США.





Mushihime-sama Futari 1.5

Первая часть легендарного скролшутера от Cave запомнилась как одна из самых сложных игр в жанре. В этом плане сиквел тоже не ударил в грязь лицом. Формально это существенно доработанная версия с аркадных автоматов (нетронутый вариант, впрочем, также записан на диск), хотя с первого взгляда этого и не скажешь. В Mushihime-sama Futari 1.5, как и в случае с оригиналом, привлекает, скорее, общая стилистика (леса, жуки, розовые пули), чем графика, благо она-то как раз довольно посредственная. К слову, обычная версия сиквела, не коллекционное издание, работает с консолями всех регионов, так что любой желающий может испытать на себе гнев королевы насекомых. И помочь принцессе и ее брату спасти лес. Берегите леса!



Do Don Pachi Resurrection

Изначально Do Don Pachi Ressurection планировалась в версии для iPhone и iPad, однако спустя некоторое время последовал анонс и варианта для Xbox 360. Do Don Pachi – это старейший и один из самых успешных сериалов в истории не только Cave, но и жанра как такового. Ожидается, что консольный релиз будет включать также обновление Black Label. В продажу поступит 25 ноября.

Xbox 360 и временные эксклюзивы

Итак, Microsoft сделала ставку на то, чтобы японские студии делали игры для азиатской аудитории и даже не оглядывались на Запад. Дескать, это пустое, важно закрепиться именно здесь. Однако на сегодняшний день всего несколько таких разработок помогли обогнать PS3 по продажам, да и то ненадолго. Речь идет, например, о Monster Hunter Frontier, как бы странно это ни звучало, порте MMO с PC. Т.е. Monster Hunter популярен и сам по себе, но на Xbox 360, как оказалось, его тоже все ждали. В комплекте идет месяц предоплаченного игрового времени и, самое главное, годовая подписка на Xbox Live. По мере выхода новых обновлений будут выпускаться и новые дисковые релизы с тем же набором подарков, и уже сейчас можно с уверенностью говорить о том, что нелепые скачки в духе «Xbox 360 вырывается вперед!» будут возникать еще долгое время. И это прекрасно! Но есть и обратная сторона медали.

В случае с Monster Hunter Frontier все достаточно просто. Это не временный, а постоянный эксклюзив. То же самое можно сказать и про Blue Dragon и Lost Odyssey, на которые возлагалась миссия по продвижению JRPG на американской платформе. Но ведь JRPG – это жанр, лучшие и ярчайшие представители которого были созданы разработчиками «со стороны». Microsoft упустили эту деталь во время продвижения первого Xbox, но в случае с преемницей не стали терять

Чарты продаж

Даже Monster Hunter Frontier не помог Xbox 360 обогнать PS3.

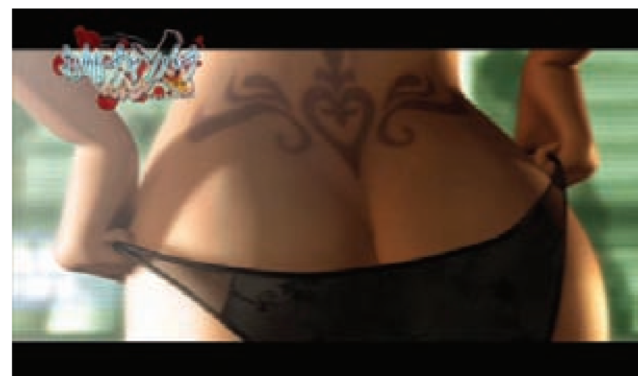
1. **DSi LL: 41,676 (30,183)**
2. **PSP: 23,257 (20,929)**
3. **PS3: 19,578 (17,175)**
4. **Wii: 19,115 (19,045)**
5. **Xbox 360: 17,370 (2,060)**
6. **DSi: 17,306 (18,214)**
7. **DS Lite: 5,209 (5,126)**
8. **PS2: 1,530 (1,568)**
9. **PSP go: 845 (837)**



Красиво оформленный каталог, разъясняющий покупателям, почему игры для Xbox 360 – это модно, дешево и вообще круто. Кавайная девочка как мерило крутости.

«ВСЕ ТРУДНОСТИ СВЯЗАНЫ С ТЕМ, ЧТО MICROSOFT АССОЦИИРУЕТСЯ У ВСЕХ С ПРОГРАММНЫМ ОБЕСПЕЧЕНИЕМ, А ЕЁ ТЕХНИКА ВЫЗЫВАЕТ НЕДОВЕРИЕ. ОДНАКО РУКОВОДСТВУ КОМПАНИИ УДАЛОСЬ ИЗЖИТЬ ЭТОТ СТЕРЕОТИП».

Oneechanbara должен быть присвоен подзаголовок: «Трэш, который купил каждый владелец Xbox 360 в Японии». На самом деле, это, конечно, не так. Но игра прекрасная, тут уж спору нет.





Автор этого скриншота, японский блоггер, продал Nintendo Wii и Monster Hunter Tri, чтобы «с комфортом играть в любимую игру с друзьями» на Xbox 360. Помимо этого, он также купил Gears of War, и ему не понравилось.

времени даром и заключили несколько, как им казалось, жизненно важных соглашений о «временной эксклюзивности» тех или иных игр. Поначалу эта тактика казалась успешной. Но после Tales of Vesperia стало понятно, что у всего обязательно найдется побочный эффект.

Простейший пример – Eternal Sonata (Trusty Bell), которая сначала вышла на Xbox 360 и спустя какое-то время, но в доработанном виде, на PS3. Вряд ли это такой уж сильный эксклюзив, но Microsoft это нисколько не смущало. С Tales of Vesperia ситуация обстоит несколько иначе. Дело в том, что версия для Xbox 360 и по сей день остается единственной в США и Европе, так как по каким-то необъяснимым причинам Namco Bandai отказывается переводить вариант для PS3. Впрочем, скандалили от обиды не столько американцы, сколько сами японцы. Ведь именно ради Tales of Vesperia многие решились наконец купить гайдзинскую консоль. И тут, спустя год, анонсируют релиз в десятки раз улучшенной версии для, условно говоря, родной PS3! К счастью, тумаки посыпались на Namco Bandai, и Microsoft удалось избежать сильного удара по и без того шаткому имиджу. Со Star Ocean: The Last Hope случилась похожая история – японцы ринулись в магазины за долгожданной новинкой, но, как позднее оказалось, поспешили.

Печально, но политика временных эксклюзивов себя не оправдала. Вернее, она была полезна в рамках нескольких разовых акций, но сейчас Microsoft следовало бы сосредоточить внимание на другом – на быстром переводе мультиплатформенных релизов (Red Dead Redemption японцам был предложен с субтитрами на родном

Раньше рекламные ролики Xbox и Xbox 360 делались, что называется, по общедоступным шаблонам (исключение составляет разве что решительно ничего не сообщающая реклама с красивой женщиной, которую закидывают тортами). В прошлом году Microsoft запустила новую рекламную кампанию, в которой два простых клерка и один с головой как на логотипе Xbox 360 ходят по миру и договариваются с издателями. Ну, или получают по голове. Или выращивают цветочки. В общем, неважно, что они делают, главное, что это очень смешно!




Такаси Сенсуи все веселится (прямо как Мао, который любил писать в письмах Коминтерну что-то вроде «ударил себя в лоб и подпрыгнул от радости сто раз»), а меж тем поводов для таких вот проявлений восторга не так уж много.


У Microsoft все будет хорошо, пока на PS3 не выйдет свой Idolmaster, с певичками и DLC!


Эстель, этакий символ Xbox 360 Resistance в Японии.

языке) и продолжении работы над имиджем. Сегодня он не совсем четко определен. С одной стороны, распространено представление о том, что Xbox 360 – это именно западная консоль, американская. Что это значит? Что там непонятные игры с непривычным дизайном, много крови, насилия и реалистичной обнаженки (как пример – нецензурированная версия No More Heroes: Eiyuutachi no Rakuen). Но в то же время у этой консоли есть поддержка хардкорных геймеров и отаку, ценителей японской анимации во всем её многообразии. Это еще далеко не победа, но хороший задел на будущее. Так что нам чрезвычайно интересно, что Microsoft предложит подготовленной уже Стране восходящего солнца в следующем поколении консолей. **СИ**


Прекрасные девушки из Dream Club Zero выбрали Xbox 360!

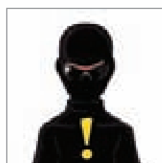

Патти Флёр, скандально известный персонаж Tales of Vesperia. Эксклюзив для PS3!

СОВСЕМ НЕДАВНО IDOLMASTER И DREAM CLUB СЧИТАЛИСЬ ГЛАВНЫМИ КОЗЫРЯМИ XBOX 360 В ЯПОНИИ, ДВУМЯ КИТАМИ, НА КОТОРЫХ, ВРОДЕ БЫ, ДЕРЖИТСЯ РЕПУТАЦИЯ КОНСОЛИ.

Duke Nukem навсегда

За двадцать лет до вечности

С тех пор, как был анонсирован трехмерный шутер от первого лица Duke Nukem Forever, сменилось как минимум одно поколение геймеров. Но еще больше поколений сменилось с тех пор, как мускулистый блондин с белозубой улыбкой вообще появился на наших мониторах.



Святослав Торик

Начать хотя бы с того, что мало кто вспомнит «промежуточное» имя нашего героя. Duke Nukum – именно так было написано в главном меню первого акта этой легендарной истории. В Duke Nukum Episode 1: Shrapnel City, впервые покинувшем винчестеры фирмы Apogee Software в июне 1991-го, блондин с бластером разбирался с армией роботов доктора Протона, который только и делал, что угрожал убить всех человеков. Дюка, специального агента ЦРУ, спускали с вертолета на небоскреб, в котором засел ученый злодей, а дальше его судьбу вверяли игроку. Набор спасителя человечества по тем временам был вполне обычен: вперед, назад, прыжок и стрельба из бластера.

Изначально это была лишь одна из четырех десятков игр, выпущенных издательством Apogee Software по модели shareware. Принцип заключался в том, что цельный, законченный кусок отдельно взятой игры (обычно треть или четверть) запускался в свободное плавание по компьютерным сетям и электронным приложениям к журналам. Поиграв в эту крупную демоверсию, подсевший на нее игрок должен был позвонить на указанный номер и договориться об оплате и доставке, причем необязательно на дискетах – купив у издательства особый ключ, можно было скачать платные эпизоды игры с некоторых модемных станций. Фактически, shareware была своеобразной предтечей Steam/XBLA/PSN, и именно эта модель распространения помогла обрести статус культа и легенды таким играм, как Wolfenstein 3D и Duke Nukem.

My boot, your face; the perfect couple

Основатель и первые пару лет единственный сотрудник Apogee Software Скотт Миллер очень быстро сдружился с целым рядом самостоятельных разработчиков игр: в конце восьмидесятых популярный проект могли спрограммировать и нарисовать всего два-три

You wanna dance?

Весьма забавно получилось с музыкальным сопровождением к сериалу (хотя вот в Duke Nukum саундтрека не было вообще, например). В свое время Бобби Принс не постеснялся «позаимствовать» гитарные проигрыши из пары песен группы Megadeth для Duke Nukem II. Через несколько лет после этого музыканты отплатили создателям Дюка своеобразной монетой: записали тяжело-металлический римейк главной темы DN3D. Правда, выгоду на этот раз получили обе стороны – Дейв Мастейн со-товарищи использовали трек для промоушена нового альбома Risk, а разработчики выпустили в продажу аудио-диск Duke Nukem: A Music To Score By с заглавной темой от Megadeth. Впрочем, истинным гитарным меломанам наверняка больше понравится кавер Криса Клайна – ищите его на Youtube: «vertexguy duke nukem». А, ну и конечно нельзя забывать главный предмет недоумения молодежи конца 90-х – строчка «Родригес будет жить еще долго / Дюк Нюкем должен умереть» из песни «Орбит без сахара» группы «Сплин». Вопрос о том, кто такой Дюк Нюкем и почему он должен умереть, до сих пор поднимается в эфирах радиостанций и на просторах Интернета.



Duke Nukem Forever

Damn… I'm looking good!

После выхода Duke Nukem 3D в январе 1996-го не оставалось никаких сомнений в том, что разработчики выжмут из новоявленного героя максимум наживы. Уже через год Тодд Реплоугл начал изучать технологии аппаратного отображения полигональных объектов, которые тогда как раз начали расти как на дрожжах. Они выглядели многообещающе, и 3D Realms даже поспешила анонсировать Duke Nukem Forever, ради которого весь этот материал и затевался. Однако вскоре Тодд разочаровался в игровой индустрии и покинул ее, по утверждению самого программиста, навсегда. Кен Сильверман, в свою очередь, не спешил переходить на полигональное 3D, искренне веря в силу вокселей (трехмерные пиксели), так что разработчики, по сути, остались без основных программистов. Не беда – заявили о лицензировании еще не вышедшего движка игры Quake II от старого доброго Джона Кармака. На одном из форумов Бруссар упоянул, что покупка обошлась компании в полмиллиона долларов.

Проблема заключалась в том, что рост технологий никуда не делся. В ноябре 97-го 3D Realms получила на руки исходники

ДАТА ВЫХОДА
11.04.2011

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Жанр:
shooter.first-person.first-class
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский издатель/дистрибьютор:
не анонсирован
Разработчик:
3D Realms/Gearbox
Мультиплеер:
неизвестно
Страна происхождения:
США



Триумфальное возвращение подводного снаряжения Scuba Gear, надо полагать.



В какой-то момент разработчики перешли на Unreal Engine 2 и физический движок от никому не известной шведской фирмы. А тут игра похожа на кармаковский Rage.



Время жевать жвачку и раздавать пинки… но у меня кончилась жвачка! – известно, что эту фразу Бруссар одолжил у героя кинофильма о пришельцах среди нас, They Live!



Буйство красок, взрывов, отлетающих и мерцающих чисел («1000» обычно), символизирующих очки за убитого врага, взорванный ящик или собранный бонус – одна, две, десять, несколько десятков единиц кислотного засилья. Это все Реплоугл!

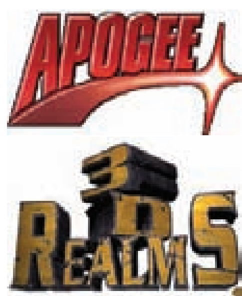


Этот плакат, творчество неизвестного художника, висит в офисе 3D Realms и по сию пору.

человека. Некоторые из них, поначалу выступая под своей собственной вывеской, в итоге присоединились к Скотту, другие же отказались – будущие основатели id Software, например, были связаны контрактом с журналом Softdisk, для которого обязаны были раз в три месяца выпускать новую игру. К 1990-му Миллер наконец собрал костяк команды, призванной делать суперхиты, и выглядела она так: программист Тодд Реплоугл, дизайнер Джордж Бруссар и художники Джим Норвуд и Аллен Блум.

У Тодда, который выпустил через Apogee уже три игры, к тому времени родилась новая идея для двухмерной аркады, в которой мускулистый протагонист по имени Duke Nukem (сокращенное от Nuke 'em, «взорви их») сражается с армией роботов. Бруссар и Блум нарисовали блондинистого супермена в фиолетовой жилетке, а Миллер предложил назвать игру по имени этого героя, Дюка Нюкема, потому что очень уж круто оно звучало. Настолько круто, что вскоре после первого релиза игры авторы с ужасом обнаружили, что в мультипликационном сериале Captain Planet and the Planeteers уже есть персонаж с таким именем! Чтобы избежать проблем с авторским правом (а они у Миллера уже возникали, когда он продавал свою первую игру, викторину по вселенной Star Trek), пришлось переименовать персонажа в Duke Nukum. Вторая версия аркады, для которой Реплоугл заодно исправил пару багов, вышла с новым логотипом. А потом выяснилось, что апогейцы зря волновались насчет копирайтов, и во всех последующих играх блондина с бластером звали тем именем, к которому мы уже давно привыкли: Duke Nukem.

От Апогея к Мирам и обратно



Компания Apogee Software работала издателем shareware-продукции и разрабатывала игры под этим названием с 1987-го. В 1994-м, когда Скотт Миллер приобрел права на использование движка Wolfenstein 3D (а заодно и Тома Холла, который возглавлял разработку этой игры), он создал особый отдел по работе именно с трехмерными играми и назвал его 3D Realms. После выхода Duke Nukem 3D от предыдущей вывески, знаменитой своими «шароварками», было решено избавиться. Но не насовсем. В 2008-м Миллер здраво рассудил, что пора бы вернуться в издательский бизнес под старым проверенным брендом – вместе с Deep Silver обновленная Apogee Software готовит к выпуску Duke Nukem Trilogy для Nintendo DS и PSP, а также курирует выход нескольких своих классических игр на сервисе Good Old Games.





Нечто подобное мы уже видели на ранних скриншотах. Неужели часть материалов удалось сохранить?

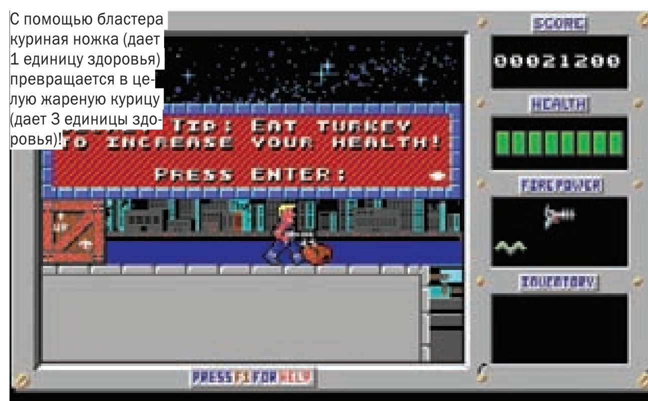
БРУССАР ОБОЖАЛ ОГРОМНЫЕ ОТКРЫТЫЕ ПРОСТРАНСТВА И ПЛАНИРОВАЛ ПОМЕСТИТЬ В НИХ ДЮКА НЮКЕМА И ТОННЫ ВРАГОВ.

движка от id Software, а уже в мае 98-го, вышла игра Unreal. Движок компании Epic Games подходил разработчикам нового «Дюка» намного лучше: помимо продвинутых финтифлюшек вроде мультитекстурирования и кросс-платформенной архитектуры, он обладал нехилым инструментарием и способностью отображать огромные открытые пространства (Кармак до сих пор не может совладать с этой функцией, кстати; но уже скоро он всем отомстит своим бесшовным боевиком Rage). Бруссар обожал огромные открытые пространства и планировал поместить в них Дюка Нюкема и тонны врагов. Пятьсот штук денег и полгода напряженной работы улетели в мусорную корзину: Миллер согласился оплатить лицензию на Unreal engine, хотя еще месяц назад критики писали восторженные отзывы о трейлере игры на Q2 engine.

Надо сказать, что не все были согласны с тем, что движок – это повод начинать работу с нуля. В команде разработчиков периодически происходили ротации, а к тому времени издатель GT Interactive, у которого были права на выпуск Duke Nukem Forever, собирался продаваться или закрываться; это было не страшно (проект финансировался в основном из карманов Скотта и Джорджа), но весьма неприятно – разработчики рассчитывали на хорошую премию после продаж игры. Еще одна проблема заключалась в ужасающем перфекционизме Бруссара. Он хотел, чтобы в игре было все, что только можно в нее впихнуть. На все вопросы критиков он отвечал, что времена нынче новые, трехмерье стоит дорого, и разработка DN4 из-за этого получается раз в десять сложнее DN3D.



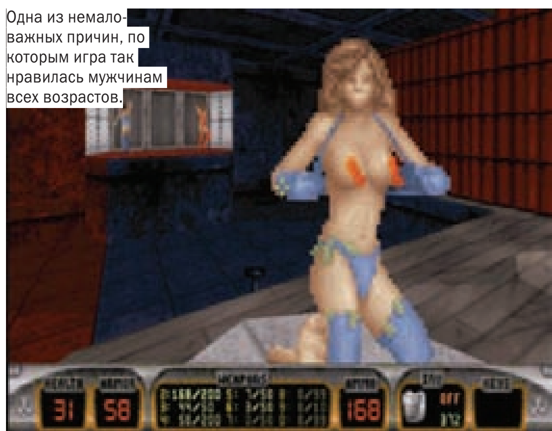
На поиски фиолетового ключа! Плевать, что там этот Протон вещает!



С помощью бластера куриная ножка (дает 1 единицу здоровья) превращается в целую жареную курицу (дает 3 единицы здоровья)!



В демке Duke Nukem Forever, которую показывали на PAX и Firstlook, был римейк этого энкаунтера с циклопом и девасstаторами. И Дюк опять забил гол его глазом!



Одна из немаловажных причин, по которым игра так нравилась мужчинам всех возрастов.

Для июня 1991-го игра оказалась несколько устаревшей: жанр двухмерных аркад к тому моменту уверенно завоевали друзья-конкуренты из id Software со своим Commander Keen. Графика, рассчитанная на EGA-адаптеры (не более 16 одновременно отображаемых цветов) попросту не внушала оптимизма, а звуки, спрограммированные Миллером под PC-спикер, огорчали скудным ассортиментом. Однако код игры был стабильный – спасибо Джону Кармаку, вовремя протянувшему руку помощи Реплоуглу. У команды Apogee получился типичный, не хватающий звезд с неба платформерный шутер: Дюк Нюкем бегал по большому уровню, стрелял в роботов всех мастей, собирал ключи, отмыкал двери и прокладывал путь на следующий уровень. Сохраняться можно было только между миссиями, зато количество попыток было бесконечным. А еще там были своего рода скрытые достижения: например, если расстрелять все камеры видеонаблюдения на уровне, то в конце давали бонус.

Первый, бесплатный эпизод разошелся как горячие пирожки, и население потребовало добавки. Миллеру пришлось расширять свою «дистрибьюторскую сеть» – в какой-то момент издаваемые им игры лежали на 5000 модемных станций! Продажи коммерческих эпизодов Duke Nukum Episode 2: Mission: Moonbase и Duke Nukum Episode 3: Trapped in the Future! принесли достаточно денег, чтобы решить вопрос о сиквеле крайне положительно.

Come get some!

Изучив отзывы покупателей, Скотт Миллер вложился в наиболее критикуемые стороны первой игры. Он договорился со студией Cygnus Multimedia, которая привлекла его внимание красивым скроллшутером Galactix, о поставках разнообразной двухмерной графики, а заодно нанял в штат дополнительного художника. Для работы со звуками привлек двух сотрудников id Software, один из которых – автор мрачнейшего саундтрека к Doom и Doom II Бобби Принс – написал разухабистые композиции к Duke Nukem II. А в августе 1993-го из той же компании в Apogee перешел дизайнер и сценарист Том Холл, возглавивший разработку и написавший подробный сюжет для новой игры.

Бесплатный эпизод Duke Nukem II попал на свою первую публичную BBS 3 декабря 1993 года, и в считанные дни разлетелся по всей сети. Сиквел во всем получился лучше оригинала: VGA-графика с невиданными спецэффектами, MIDI-музыка, оцифрованный звук, в



Слева: Пластиковые фигурки Дюка Нюкема и его врагов были выпущены в количестве аж 36000 штук. У них ломались пластиковые конечности, и фирма Resaurus разорилась в результате их производства. Дюк суров, но это Дюк!



Справа: Лично мне Shadow Warrior (делали тоже 3D Realms на слегка улучшенном движке Build) нравится больше, чем Дюк. Наверное, тем, что у Ло Вэнга начисто отсутствует американская напыщенность.



Вверху: Некоторые энкаунтеры будут связаны с использованием окружающей среды. Например, сиротливо оставленной бойцами

К Е3 2001 команда подготовила новый трейлер, собранный на едва-едва вышедшем инструментарии Unreal 1.5 (движок от Unreal Tournament). И снова критики восторгались и пускались в пляс. Самое смешное, что многое из того, что было показано в ролике (если это было настоящее видео из игры), в природе на тот момент не существовало. По большому счету, игра собрала бы кассу независимо от времени и движка, на котором она сделана. Но это Бруссар, его невозможно было остановить – в команде ходила шутка, мол, «не давайте Джорджу свежих игр, чтобы он не добавлял новых фишек в DN4».

Права на издание, ушедшие от GT Interactive, в конце концов осели у Take-Two Interactive. Несмотря на то что разработчики не просили денег, издатель начал настаивать на скорейшем выпуске Duke Nukem Forever и публично обещать бонусы за досрочную сдачу игры. Бруссар прямолинейно, без купюр и тоже публично давал свою характеристику таким заявлениям. Периодически в студию заглядывали друзья и коллеги, которым позволяли поиграть в текущую версию. Все они впоследствии утверждали, что игру можно было выпускать уже тогда, ведь фактически игра была готова уже в конце 2006-го, когда от всей команды осталось полтора десятка человек.

ФАКТИЧЕСКИ ИГРА БЫЛА ГОТОВА УЖЕ В КОНЦЕ 2006 ГОДА, НО ТАК И НЕ БЫЛА ВЫПУЩЕНА



Да ладно, кто из вас не знает, для чего эти бочки тут стоят?



ЭТО УЖЕ БЫЛ ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННЫЙ, ХОРОШО ПРОДУМАННЫЙ БРЕД – ФИРМЕННАЯ ФИШКА ТОМА ХОЛЛА.

четыре раза больше уровней, несколько видов оружия, поддержка геймпадов, разнообразные монстры, мутанты и роботы, а также радар для поиска противников. Правда, в корне своем игровой процесс не изменился: беготня по этажам, сбор ключей, расстрел врагов и поиск выхода, иногда – краткие полеты на космическом корабле. Единственным действительно оригинальным моментом был сюжет. Нет, это все еще треш, но совсем не та категория треша, к которой можно отнести продукт небогатой фантазии Тодда Реплоугла. Это уже был высококачественный, хорошо продуманный бред – фирменная фишка Тома Холла, уже сработавшая в Wolfenstein 3D, и еще не раз себя показавшая в его следующей игре Rise of the Triad.

Чтобы не быть голословным, вкратце опишу заварушку, в которую Дюк попадает в сиквеле. Через год после уничтожения доктора Протона блондинистый герой написал бестселлер «Почему я такой крутой», и во время телевизионного интервью, посвященного выходу книги, Дюка Нюкема похищают инопланетяне. Зачем? Затем, что они хотят при помощи своего СуперМега ЭнцефалоСоса (SuperMega EncephaloSucker) вытащить из него всю информацию о Земле, чтобы подчинить ее жителей своей воле. Нашему герою не остается ничего, кроме как сбежать из космической темницы, уничтожая все на своем пути.

А по возвращении на наш многострадальный шарик Дюк обнаружил себя в абсолютно новом качестве. В полном, извините, 3D.

Ah... much better!

Именно триквел сделал Дюка Нюкема таким популярным, что о нем стали говорить не только геймеры, но и всякие дядьки в пиджаках из телевизора. У этого неоднозначного успеха было несколько слагаемых.

Во-первых, это сам Дюк Нюкем. Оказалось достаточным добавить ему черные очки, которые он никогда не снимает, чтобы Дюк стал просто недостижимо крутым. Настолько, что только в его объятия народные художники зафотошопили Лару Крофт, других столь же крутых кандидатов попросту не нашлось. Джордж Бруссар вложил ему в уста более пятидесяти фраз, многие из которых стали культовыми мемами. Справедливости ради отмечу, что немалую часть он банально украл у различных киногероев; больше всего – у Эша, персонажа Брюса Кэмпбелла из Army of Darkness, на что тот до сих пор сильно обижен. Но в озвучке Джона Сент-Джона они и вправду ощущаются на своем месте, в отличие от продавца бытовых товаров. Hail to the king, baby!

Во-вторых, игра. Такого действительно мощного разнообразия оружия и вспомогательных предметов на тот момент нигде не было (кроме, вероятно, Star Wars: Dark Forces): тут и стандартный набор в виде пистолета, шотгана и автомата, и ракетомет с гранатометом, и мины-растяжки, и всякие оригинальные штуки вроде уменьшителя и замораживателя... а еще есть джетпак, чтобы ненадолго взлетать, и голограмма-обманка, ультимативный довод в мультиплеере. В общем, разработчики дали все для ведения войны с проклятыми пришельцами, таки решившими завоевать Землю. И, кстати, о пришельцах: ну разве свинокопы (в смысле, Pig Cop) не милашки? И это все притом, что суть осталась той же: Дюк бегает по довольно большому уровню, собирает ключи, стреляет в мутантов и роботов, находит выход. Повторять до появления финальных титров.

В-третьих, движок Build. За подробностями о нем и его создателе Кене Сильвермане отсылаю вас к первой



Вверху: От второй части реально могли заболеть глаза. Постоянные взрывы, сливающиеся детали, стрельба порой шла не по тому, что игрок видел на экране, а по показаниям радара.



Слева: Слева – старый добрый спрайтовый Build, справа – по-настоящему трехмерный High Resolution Pack. Н-ну-у-у... даже не знаю.



Возможно, вам покажется, что гонкам уделяется слишком много картинок – в действительности проблема в том, что это те самые утекшие полтора года назад скриншоты (Gearbox Software не спешит делиться новыми), и выбрать особо не из чего.



Октобрейн (мозг на тенаклях) – старый добрый и особенно ненавидимый враг, когда его из воды в DN3D не видно.

Наконец Джордж решил, что действительно пора умерять свои желания, и удвоил команду, чтобы окончательно зафиксировать все изменения и уделить время полировке проекта. В декабре 2007-го появился новый (впервые с E3-2001!) видеоролик, а в июне 2008-го Джейсон Холл (основатель студии Monolith и приятель Бруссара и Миллера) показал в своем телешоу небольшой отрывок, как он лично играет в Duke Nukem Forever. Фанаты разобрали и изучили запись по кадрам, но позже руководитель разработки небрежно заявил, что там показаны устаревшие эффекты частиц (пленка датируется январем того же года). Бруссар повернул в прежнее русло? Скорее всего.

Наконец, двенадцать лет спустя, случилось то, чего все так боялись. У студии закончились деньги. Миллер попросил взаймы у боссов Take-Two, но те, почувствовав, что надо ловить момент и дожимать этих несговорчивых перфекционистов, предложили в три раза меньше, чем требовалось на окончание разработки, зато обещали премировать после релиза DN4. «Ах вот оно что! Так не доставайся же ты никому!», – зая-



Джордж Бруссар хватался за каждую интересную и полезную игровую особенность, которую он видел в других проектах. Так, например, он решительно отказался от аптечек в пользу регенерации здоровья (которое в случае с Нюкемом называется «Эго»).



Вверху: Без Scuba Gear особо долго не поплаваешь. А без специальных сапогов по кислоте не побегаешь. А без очков ночного видения в темноте ничего не увидишь. Дюк выбирает безопасный экшн!



Слева: Заставочный экран Duke Nukem II. Уже тогда Дюк приобрел свои основные черты: прическу в стиле «милитари», алую майку и кубические метры бицепсов и трицепсов.

части обзорной статьи «Памятники виртуальной архитектуры: графические движки в ретроспективе», опубликованной в дружественном журнале «PC Игры» (№08 за этот год). Здесь же упомяну, что Build был последним из могикан, то есть, из представителей эпохи 2.5D. Он не требовал ускорителя, выдавал приличную для своего времени картинку (Следы от выстрелов! Бьющиеся предметы!) и вполне удовлетворительно бегал на средней конфигурации. А его открытость для модификации и создания контента привела к появлению огромного числа пользовательских уровней для новых приключений Дюка Нюкема и к неувядаемой славе для самой игры. Забавно, что в создании Build Кену помог своими советами вездесущий Джон Кармак.

В-четвертых, скандальность, сопровождающая Duke Nukem 3D. К особенностям игры можно отнести следующее: ненормативная лексика (официального релиза на русском языке не было, зато самопальных матерных «локализаций» по пиратским дискам курсировало штуки три точно), жестокость по отношению к безоружным (ну кто из нас не расстреливал стриптизерш?), насилие с изображением кровищи и всяких там кишок, шутки про наркотики и секс и даже пиксельная обнаженка. Как результат – полный запрет на реализацию игры в Бразилии и Германии; рейтинги Adults Only в XBLA и все такое прочее. Однако это не повредило, а вовсе даже наоборот – заметно подняло интерес к Duke Nukem 3D и последующих тайтлов. Сейчас бы это назвали GTA-эффектом, не иначе.

Однако за пределами игрового комьюнити культа не получилось. В 1999-м прошла новость, что Лоренс Казанофф, продюсер фильма Mortal Kombat, готов взять производство Duke Nukem: The Movie под свое крыло. На роль блондина с жевательной резинкой и автоматом прочили Дуэйна «Скалу» Джонсона. Концепт заглох на стадии подготовки по финансовым причинам. Вторая попытка затащить дюкоманов в кино состоялась в конце 2008-го, когда продюсер фильма Max Payne, Скотт Фэйи, заявил, что хочет «расширить вселенную Дюка Нюкема». Учитывая неудовлетворительные результаты проката фильма про Макса Пейна, можно понять, почему больше он не сказал ни слова по поводу какой-либо киноадаптации видеоигр. Всезнающий IMDB утверждает, что релиз фильма Duke Nukem назначен на 2011 год, но верится, как вы понимаете, лишь через особое усилие.

А внутри уютного мира DN3D все шло более чем замечательно. Одних только официальных дополнений вышло семь штук (в каждом от восьми до двадцати пяти уровней), неофициальных тотальных конверсий и модов было – просто не счесть, что уж говорить про обычные пользовательские карты? По Интернету ходит (легально, таковы условия распространения) архив со 150 модами и 5000 отдельных уровней. Взять этот архив да диск с Duke Nukem 3D – и можно отправляться навсегда на какой-нибудь остров в Тихом океане.

А еще можно взять с собой High Resolution Pack и Eduke32 – пока массы ждали DN Forever, некоторые умельцы перерисовывали текстуры третьей части на новый лад. В 2003-м 3D Realms выпустила исходный код (но не контент) игры для свободного распространения. И таки что вы думаете? Код дописали и улучшили таким образом, что он сейчас не так уж сильно отличим от игр для консолей прошлого поколения. В сумме оба обновления дают положительные ощущения и возможность запуска Duke Nukem 3D под операционной системой Windows 7 и младше. **СИ**

Внизу: На открытом воздухе получше, чем в темнице. Но все равно не сахар – алиены могут прятаться где угодно.





Вверху: Такое ощущение, будто Дюк уменьшил сам себя, сел в радиоуправляемую машинку и гонится за страхолюдным монстром. Или это монстр гонится за Дюком?

вил Бруссар и 8 мая 2009 года распустил всю команду. В Сеть стройными рядами потекли различные материалы: скриншоты, видеоролики, дизайн-документы. Take-Two, быстро оправившись от потрясения, подали в суд на 3D Realms, утверждая, что заплатили Infogrames за права на игру аж $12.000.000. Ну и что, ответил им Миллер, мы-то все равно этих денег не увидели. Издатель потребовал от Бруссара не трогать более DN4 в ее текущем виде, но суд принял решение, что «компания 3D Realms занималась и продолжает заниматься разработкой Duke Nukem Forever», и отклонил требование. Скотт и Джордж в один голос утверждали, что работа над проектом продолжается. Позже выяснилось, что паника Take-Two действительно была не напрасной: несмотря на увольнения, бывшая команда во главе с Алленом Блумом (это, напомню, один из создателей Дюка Нюкема как персонажа) продолжала работать от имени Triptych Games, сидя по домам. Тем временем Бруссар обратился к Рэнди Питчфорду из Gearbox Software: мол, раз уж вам прикрыли Duke Begins, не соблаговолит ли бывший коллега (Питчфорд работал над дополнением к DN3D и участвовал в подготовке к DN4) подхватить знамя из ослабевших рук старшего товарища и довести проект до логического конца, а заодно совершить портирование проекта на Xbox 360 и PS3? Джорджу удалось убедить Рэнди, а тот достучался до боссов Take-Two. В июне этого года разногласия между разработчиками и издателем были устранены, а в сентябре на Penny Arcade Expo было объявлено о том, что игру доделает и портирует на консоли Gearbox Software, и в подтверждение всем посетителям выставки предложили погонять демку для Xbox 360. Первого октября Рэнди Питчфорд на конвенте Firstlook в Амстердаме показал десятиминутный кусок игрового процесса, от которого (особенно в конце) знатно пробрало даже тех, кто про Дюка слыхом не слыхивал. Очень может быть, что Бруссар так или иначе своего добьется – у Duke Nukem Forever действительно есть шансы стать самой крутой игрой в мире.

Get back to work you slacker!

Скорее всего уважаемый читатель к настоящему моменту задается недоуменным вопросом: «А где про игру-то? Десять страниц о трудной судьбе сериала – и ни слова о суперпроекте, который через полгода уже выйдет». И, пожалуй, он прав. Пора рассказать про игру.

Дюк Нюкем бегает по карте, собирает ключи, отстреливает монстров, открывает двери, ищет выход.

...

?!

А потому что так уж у них принято. **СИ**



Слева: Наконец-то! Скриншот с HUD! И любимым трехствольным автоматом, ах как я по нему соскучился!

Metroid: Other M и целостность сюжета



Илья Ченцов: В опубликованной на сайте G4 рецензии на Metroid: Other M автор, среди прочего, критикует сюжет игры, где ради сюжетных условностей полностью меняется характер героини – она, видите ли, не хочет использовать свои способности, пока ей не скомандуют.
Среди комментариев есть и такие – мол, в играх всегда есть условности и это неважно. На сайте Boing Boing повернули дискуссию в интересное русло: получается, что геймеры борются за признание игр искусством только для того, чтобы оправдать свое увлечение, а когда доходит до дела – опять говорят «это всего лишь игра».
Я предполагаю два направления развития дискуссии: во-первых, согласны ли вы (ну, прежде всего, тот, кто играл – Сергей?) с мнением автора рецензии; во-вторых, было ли с вами такое, что в игре оказывалось «больше искусства, чем вы могли вынести»?



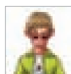


Сергей Цилюрик: По первому пункту: обозреватель с G4 – дурная бешеная феминистка и не более. Половину ее обзора занимают жалобы на то, что героиня, впервые начавшая говорить, оказалась не такой, какой она ее себе представляла (читай: не мужиком). И то, что она удостаивается мизогинистских комментариев в свой адрес, – абсолютно естественно. Так же, как и Н'Гая Кроала следовало бы обложить соответствующими эпитетами за то, что он начал возмущаться, что в пятом Резиденте в Африке убивают негров. Уверен, что дурацкие политкорректные изменения в RE5 (сколько в деревне Киджуджу белых людей, больше половины?) все из-за него пошли.

Подробнее о Самус и непонимании ее фанатами я напишу непосредственно в обзоре Other M. Если в двух словах: она всегда была эмоциональной, и ее соответствующие проявления можно было бы заметить и раньше. Да, сейчас ее переживаниям посвящена вся игра. Да, я понимаю, что кому-то такой героиня может не понравиться – окей, мне, например, Соник говорящий противен – но у этих людей нет ни малейшего права выставлять какие-то свои домыслы насчет нее против слова человека, который Самус, можно сказать, создал. Особенно когда они сами виноваты в том, что раньше этих черт в ней не замечали.

Вторая тема мне не понятна. Что такое «больше искусства»? Я вот не так давно в соавторстве с одним товарищем писал, что игры к искусству приближает синергия сюжета и геймплея – и это, конечно, смешно, но она как раз в Other M есть, и это, как видно, людей бесит.

Да и вообще, все эти разговоры об искусстве тщетны уже хотя бы из-за того, что в 20-м веке искусство скатилось в такие бездны ужаса и омерзения, что дальше уже некуда. Я бы говорил иначе: есть хорошие игры и есть плохие игры, и мы занимаемся тем, что обсуждаем, что отличает одних от других. И это нормально. А вот аргумент, который позволил товарищам с Boing Boing вообще начать говорить о том, что сами фанаты пилят сук под называнием «Игры = искусство», идиотичен. Этот аргумент – «ну это всего лишь игра» – будут использовать или просто не-геймеры, которым в таком случае вообще про игры нефиг рот разевать, или те, кто не может ничего внятного в споре сказать, и поэтому пытается принизить предмет обсуждения вместо того, чтобы признать свою некомпетентность. Да, возможно, Boing Boing и правы – но в любом случае не стоит экстраполировать наблюдения над одними «геймерами» на всех. Есть люди, которые не будут вот так позорно сливаться, подставляя под плевки и себя, и свое увлечение. Есть мы, в конце концов.

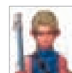


Артем Шорохов: Эээ… Это всего лишь кино. Это всего лишь картина. Это всего лишь книга. Не вижу никакого противоречия. Пардон, мы забыли, что существует фантастика, фэнтези, мистика, а не только соцреализм? Забыли, что такое гипербола, аллегория, метафора? И из всех видов искусств воспринимаем только документалистику и хронику? Нет, серьёзно. Я могу сейчас начать приводить примеры из того же кинематографа, но зачем? Имхо, какая-то натянутая тема. Если логическии сбои есть в микрокосме самой игры – это плохо, и претензия по делу. Если же конфликт и впрямь содержится в плоскости «Да что вы нам втюхиваете, драконов же не бывает!», значит, у кого-то глубоко личные сложности с пониманием того, что есть искусство. Дайте ему номер палаты, пусть расскажет Леонардо да Винчи, что Тайной Вечери никакой не было. Потом пусть заглянет к Леониду Андрееву и треснет ему уткой по башке за то, что исказил канонический образ Иуды Искариота. Ну ерунда же.

Художник (в значении «человек созидающий») вправе делать то, что ему нравится. Вообще. Просто у художника коммерческого есть ещё задача при этом понравиться публике, как можно большему количеству людей. Так что если он счёл нужным изменить героиню – его право. Вон, в Warrior Within героя как поменяли – и ничего, десятку в «СИ» получил. Хотя, например, лично меня от такой перемены воротит. Вот и вся тема, в общем-то. Мы, как фанаты, можем плакать и ругаться – это наше право. А право художника – принимать решения. Взглянуть хоть на те же комиксы: там что ни сценарист, то новое прочтение. И всё ок.



Илья Ченцов: Если человек – приверженец какой-то выдуманной вселенной, ему очень важно знать, как эта вселенная устроена. Потому что, в отличие от реальности, выдуманная вселенная полностью описывается всем тем множеством документов (включая книги-игры-комиксы), которые по ней существуют. Есть еще, конечно, неозвученные задумки авторов, но они, будучи неозвученными, силы до поры до времени не имеют.



Сергей Цилюрик: Вот, я так понимаю, многие цепляются именно за это (будучи не в курсе того, что Сакамото озвучивал ранее). Меж тем, тут встает несколько другой вопрос: в рамках конкретного примера вот люди посчитали, что Самус хладнокровна и крута по двум причинам: 1) ее молчаливость и 2) ее геймплейные достижения. В этом плане люди много сетуют, например, на сцену в Other M, где на героиню нападает Ридли – дракон, который ее родителей убил (и съел, хаха) – в этой сцене Самус теряется, впадает в шок, у нее всплывает детская травма и все такое. Фанаты бушуют – как так? Если даже не считать Праймов, то Самус уже убила Ридли два раза, не то что слезы не проронив, а вообще ничего не показав. Иными словами, в случае с Метроидом выходит так, что за отсутствием сюжета в ранних частях его во многом заменял геймплей. Вот люди и говорят – «персонаж, который спас галактику шесть с половиной раз, не имеет права быть размаз-



ней». А на деле-то что это спасение нам о Самус говорит как о персонаже? Да ровным счетом ничего. В любом случае, жаловаться на то, что в SNES-времена нам не показали парочки эмоций, а сейчас показали – несколько глупо, мне кажется.



Артем Шорохов: Мне кажется, всё ещё проще. Игры выросли, выросли требования к ним, выросли геймеры. Блин, Марио кто-нибудь спрашивал, нафига ему спасать Принцессу? Беги спасай, не задавай вопросов! Может, там любовь до гроба (м-м-м, сколько-сколько у него, говорите, принцесс?), а может, она ему просто денег должна. Прошли годы, Марио может сам за себя ответить. Не потому, что игры научились озвучивать, а потому что сами игры, подход к ним и ожидание от них стали другими. Вот возьмите гипотетическую ситуацию: изобрели и плотно внедрили в гейминг специальные костюмы обратной связи. Вышел новый «Метроид». В нём, когда ловишь очередь в живот, в костюме ощущаешь толчки. Фанаты негодуют: ведь у Самус броня крепкая, а сама она настолько крута, что не должна чувствовать боли, а значит, и толчков в костюме быть не должно. Везде должны быть, а здесь нет. И ситуация выглядит так: «Мы, геймеры знаем лучше, чем вы, авторы!» Кто тут дурак? Все дураки. Но кто-то больше. Чуть подправим ситуацию: вибрация. Не было в нинтендовских геймпадах вибрации, а потом вдруг появилась. «Как так, Самус чувствует вибрацию джойстика, если получает очередь в живот?! Что она, Робокоп какой-то?!» Так, по шагам, можно свести ситуацию в полный абсурд.



Илья Ченцов: Про это, кстати, моя новая колонка. Пользователи фантастической вселенной хотят, чтобы она была непротиворечивой. С другой стороны, создатели игр хотят, чтобы их последняя игра была самой крутой, да и просто играбельной. Иногда эти два желания могут противоречить друг другу: например, был у нас герой угрюмо-бессловесный, а тут вдруг стал нежный да ранимый – потому что появились технологии для отображения эмоций на его лице, и место на диске для реплик да роликов. Или там приходится каждый раз придумывать идиотские причины, почему герой начинает новую игру без всего того снаряжения, что он заработал в предыдущей.

Но Сергей хорошо показал, что есть тонкая грань между тем, что игроки себе напридумывали, и тем, что уже в голове у разработчика было. То есть Metroid – на самом деле не пример того, что я описал.

С другой стороны, дыр в игровых сюжетах всегда хватало, и если речь идет о сериалах, все только усугубляется – взять, например, Resident Evil.

И вопрос – еще раз – таков: нормально ли, что разработчики жертвуют целостностью сюжета и игровой вселенной ради целостности геймплея? Ну, то есть понятно, что «кто же им запретит», но вы-то как думаете?



Сергей Цилюрик: Учитывая, насколько это распространено и уже даже привычно, что – да, нормально. Однако стоит сделать оговорку, что это работает только для тех игр, в которых сюжет не приоритетен. Мне вот, например, сильно не нравится Silent Hill 2 как раз из-за того, что целостности с первой частью там нет никакой совершенно, и мне было бы спокойнее, если бы игра называлась не Silent Hill, а как-то еще. При этом геймплей в обеих играх никудышный, и обе они цепляют как раз сюжетом – вот в этом случае я подобные решения разработчиков порицаю. Вместе с тем истории тех же «Резидентов» (за которыми я тоже слежу достаточно внимательно, благо прошел все основные части сериала) настолько убоги, что там не то что о целостности говорить не стоит - там сюжеты проваливаются в тартарары сами по себе под весом дикой абсурдности и здоровенных сюжетных дыр.



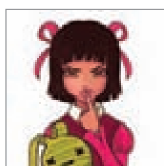
Артем Шорохов: Моя позиция известна: игры делаются ради геймплея и удовольствия дарят именно через интерактив. То есть, ценность видеоигр как продукта в первую очередь в том, что могут дать только они. Если же в игре посредственный геймплей и классный, но никак не привязанный сюжет – это посредственная игра. Тем более что в нынешнем своём виде видеоигры не ровня ни книгам, ни кино именно в сюжетах (в традиционном понимании термина «сюжет», а не подменах разной степени уместности). Ну, эту мысль с примерами развивать можно долго, так что отвлекаться не буду – сразу к выводу. Вывод такой: «Если это идёт на пользу этой конкретной игре, я приветствую любые вмешательства, условности и поправки». При этом признаю, что как и всякий человек, я инертен и некоторые вещи могу принять и полюбить не сразу, а что-то вероятно, просто не сумею понять и оценить. Это нормально. Как нормально и то, что не всякое вмешательство и не всякая условность игре на пользу. Так, например, я совершенно нормально реагирую на то, как в Gears of War спецназ в тяжёлой броне перебегает от укрытия к укрытию под огнём и «регенерирует» (восстанавливает прочность брони) на отдыхе. В то же время меня несказанно раздражает тот же подход в игре Uncharted, где главный герой в майке, которого нам подают как этакого простого парня, без подготовки и склонности к военным действиям, запросто принимает на эту самую майку очередь-другую из автомата, чтобы под перекрёстным огнём добежать до противника (профессионального наёмника, военного) и убить его трёхударной комбой в рукопашной. Игровая условность – одна и та же. Но в военном шутере она выглядит (для меня) уместной и оправданной, а в приключенческом экшне – нелепой и надуманной. Благо во второй части Uncharted окончательно мутировал в полевой шутер «один против тысячи» и частично сгладил это противоречие. Как вариант: в Tekken и Soul Calibur все эти переломы шеи и полосование мечом противника, который потеряет не жизнь, не раунд, а всего лишь кусочек хэлсбара, ничуть не смущают – совершенно ясно, почему оно так и иначе быть не может. В то же время если обратимся к какому-нибудь «симулятору», невыразимо глупо будет выглядеть герой, вскочивший на ноги сразу после хорошего перелома. Благо, таких игр, вроде, и нет. **СИ**





PS3
XBOX 360





Наталья
Одинцова

Castlevania: Lords of Shadow

Когда Саймон Бельмонт в Super Castlevania IV для SNES (по сути, римейке самой первой Castlevania) окольными путями добирается до замка Дракулы, он и знать не знает, что многие его преемники - неважно, окажутся они потомками клана Бельмонтов или нет, - проведут в вампирьем логове куда больше времени, чем за его пределами. Возможность вдоль и поперек излазить готические залы, обнаружив в итоге истинный лабиринт, где прячется царь и бог всех кровососов, станет такой же узнаваемой особенностью «Кальсваний», как принадлежность к жанру платформеров. И когда в Lords of Shadow Габриэль Бельмонт, вооружившись раскладным крестом-кнутом, отправится в долгое путешествие по земле, оказавшейся во власти зла, в хоре фэнских мнений раздадутся голоса протестующих: мол, что это за вольное обращение с моим любимым каноном?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
Konami
Разработчик:
Mercury Steam
Мультиплеер:
нет
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Страна происхождения:
Япония, Испания

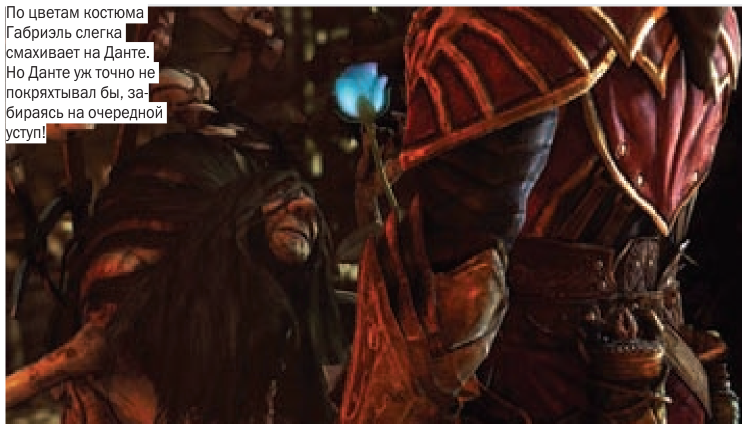
ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже



А ведь Габриэль, по сути, скитается по миру точно так же, как до него скиталась Шанова в Castlevania: Order of Ecclesia (визит в деревню Вигол тому свидетельство). Он цепляется хлыстом за крюки, чтобы, раскачавшись на импровизированном канате, перемахнуть через пропасти – и точно так же поступал Саймон в SCIV. Он разбивает подсвечники и окропляет вампиров святой водой – одним словом, не забывает о своей родословной. И при всем этом, когда видишь игру впервые, на ум сразу же приходит не «Кальсвания», а God of War.

Избежать сравнения с похождениями Кратоса нелегко любому современному экшну от третьего лица. Выбьешься из тени спартанца, окажешься в чьей-нибудь еще – так у Bayonetta, при всей неповторимости, есть общие с Devil May Cry черты (и речь не только о создателе, Хидеки Камии). Вот и Lords of Shadow не миновала всеобщая участь. Еще бы! Обнаружив, что не подпускать рядовых вервольфов к Габриэлю предлагается за счет комбы «нажми клавишу X восемь раз», немедленно вспоминаешь, как похожим образом предлагалось охлаждать пыл древнегреческих скелетов. Проходишь одну главу (а в каждой - не меньше двух миссий), следующую, - и тут-то выясняется, что поводов помянуть «Бога Войны» не так уж много. Новая Castlevania усердно старается сформировать собственную нишу, показать, как следовало бы еще давно (в идеальном раскладе – до God of War) переложить на язык трехмерных экшнов двухмерные эскапады вампироборцев. И мешает ей в этом, как ни странно, собственная выдающаяся, по меркам жанра, продолжительность.

Взять, например, боевую систему. В арсенале Габриэля два артефакта, которые обеспечивают почти те же преимущества, что и демоническая форма Данте. Как только героя окутает аурой светлой магии (а для этого достаточно нажать L1), каждый удачный удар по неприятелю позволит восстановить здоровье. Заодно откроется доступ к новым возможностям: преобразятся какие-то виды вспомогательного оружия (скажем, крошки-феи, которые обычно отвлекают противников, вгоняя их в некое подобие сонного ступора, превращаются в летающие бомбочки), появятся новые навыки (какие-то откроют за просто так, какие-то придется покупать). Расширяет арсенал и «темная» боевая аура, но главная ее функция - усиливать мощность приемов. Чтобы подзарядить оба артефакта, необходимо отыскать особую статую или создать себе источник энергии. Если не давать против-



По цветам костюма Габриэль слегка смахивает на Данте. Но Данте уж точно не покряхтывал бы, забираясь на очередной уступ!

никам ранить Габриэля, блокируя простые атаки и уворачиваясь от тех, что пробивают любую защиту, со временем он «сфокусируется»: как хлестнет врага, так сразу же выбьет из него горсть заветных светящихся сфер. При условии, что не поспешит активировать один из артефактов – пока действие ауры продолжается, за ловкость никак дополнительно не премируют.

Круговорот магической энергии приятно разнообразит драки, особенно когда против Габриэля выходят действительно серьезные противники, необходимость выбирать между прибавкой к силе и лечением – интересный нюанс, расширяющий тактические возможности. Так почему бы не открыть доступ к этой системе с самого начала, сразу же продемонстрировать, в чем ее изюминка? В Bayonetta, например, Witch Time (уклонишься от атаки врага в последний возможный момент, и сработает эффект сло-мо) – коронная «фишка», ее показывают сразу же. А в Lords of Shadow получается, что самое интересное до поры до времени прячут: сперва уверяют, что правила боев как под копирку списаны с God of War, а потом доблестно убеждают в обратном.

Необходимость как-то разнообразить испытания, не давать игроку заскучать, выполняя одни и те же задания одним и тем же способом, приводит к странным казусам. Каменные глыбы с пути Габриэля сперва предлагают убирать так: ловить гоблинов, изымать у них гранаты и кидать в преграду. Два попадания – дорога свободна. Видишь очередную баррикаду, готовишься потрошить гоблинские карманы и с удивлением отмечаешь, что знакомый прием почему-то бесполезен. Оказывается, именно здесь тебе решили показать, как здорово использовать вместо тарана бронированного хряка. Точно так же позднее озадачивает избирательная уязвимость вроде бы похожих барьеров: одни рассыпаются после удара рукой в магической перчатке, другие сдаются под напором рыцарского плеча. А после того как игра старательно приучает пользоваться приемом лишь для решения определенного вида пазлов, сперва даже в толк не возьмешь, что именно его нужно использовать в совершенно другой ситуации. Да, Габриэль разбегается, чтобы выбить дверь, но «дэшиться» подобным образом, когда до сих пор и обычного спринта хватало, думаешь в последнюю очередь!

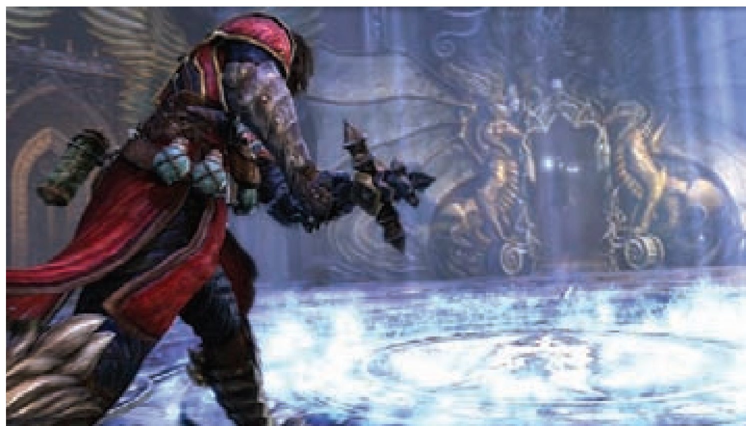
Шаблоны особенно быстро набивают оскомину, когда дело доходит до схваток с действительно гигантскими противниками. Сама по себе драка в духе Shadow of Colossus



Вверху: Огненные ловушки заставляют вспомнить о Prince of Persia.







Слева: Забавно, но битва с боссом-Кармиллой оказывается проще схватки с ее подчиненным Олроксом.

отлично разнообразит прохождение: на время приходится забыть о всех разученных боевых приемах и штурмовать какого-нибудь древнего титана, как очередную стену: выискивать на броне дорожки и подсвеченные пластины-крюки, чтобы добраться до руны, которую требуется разбить. Но стоит упустить момент, когда нужно зажимать R2, чтобы не упасть, или не суметь увернуться от чудовищной ручищи (великан рано или поздно все же решает стряхнуть надоедливую «блоху»), как повторяется один и тот же сценарий. То есть, если в первый раз оглушить махину помог перехваченный обломок скалы, то и в тридцать первый удастся тем же способом выкроить себе время для прыжка на противника. Разве что путешествие, в зависимости от числа разбитых рун, начнется на другой руке или ноге.

Долгий поход не идет на пользу и сюжету. Бельмонт, рыцарь из древнего ордена защитников рода людского, пытается освободить мир от ига зла. Отчасти потому, что не хочет предавать идеалы братства, в котором состоит, но главным образом ради трагически погибшей жены – он надеется воскресить ее, победив таинственных Теневых Лордов и получив артефакт, дающий Власть. И теперь с упорством одержимого идет вперед, причем предположительно в душе его разворачивается нешуточная борьба. Вернее, об этом всякий раз напоминает невидимый рассказчик, которого, кажется, хлебом не корми – дай поговорить о богатом духовном мире Габриэля или напомнить, что путешествует храмовник не день и не два. Герой же по богатству мимики скорей тянет на разведчика: в отдельных эпизодах еще попытается проявить эмоции так, чтобы объяснения летописца не потребовались, но нередко сообщение «А сейчас он страдает!» звучит как гром посреди ясного неба. Диссонанс текстовых врезок (а ими предваряют каждую миссию, чтобы на экран загрузки смотреть не надоело) и поведения Бельмонта, скорее всего, не проявился бы так отчетливо в более короткой игре, но в Lords of Shadow, увы, бросается в глаза. Кто-то, наверное, скажет, что мелодраматические выжимки отлично помогают настроиться на нужный лад, проникнуться эпичностью происходящего, но по мне так в экшне все то же самое прекрасно ощущаешь, выжив в схватке с неординарным боссом.

Правда, менее продолжительный поход сказался бы на количестве достопримечательностей. А так, перечисляя, куда судьба заводит Габриэля, как будто туристический справочник цитируешь. Тут тебе и заброшенные храмы, утопающие в пышной растительности, и непролазные на вид топи, где любая тропинка выведет к колоритным шалашам коренных жителей, и якобы неприступные горные кручи. Не иначе, поколения крестоносцев-альпинистов оставили в этих скалах крюки на случай, если их подвиг захотят повторить потомки! Заснеженные озера, обжитые гигантскими пауками лесные угодья, сады-лабиринты, мрачные пещеры и дивные водопады – любоваться ими в игре, кажется, можно бесконечно. Плата за изобилие деталей и открыточные красоты пейзажей хорошо знакома геймерам: невидимые преграды не дадут Габриэлю углубиться в заросли папоротника, даже когда кажется, что хватит и одного прыжка, чтобы отклониться от основной тропы. Не осилит храмовник и подъем по стене, по которой до него шутя вскарабкалась хрупкая девушка. Иного, правда, не ждешь: интересные противники в такой игре ценнее открытого мира. На обманчиво доступные валуны досадуешь, но серьезной помехой в платформенных эпизодах они не становятся. И на том, как говорится, спасибо.

Да и вообще главный повод требовать более компактную сюжетную кампанию: то, сколько хорошего со временем отыскиваешь в Lords of Shadow. Сложные противники заставляют тщательней изучать возможности боевой системы и расширять репертуар используемых навыков, совершенствоваться в искусстве уходить от удара. Среди платформенных этапов то и дело попадается такой, преодолев который, чувствуешь себя, как минимум, героем. А на смену банальным пазлам вдруг придет действительно интересный. Вот и кажется, что если б сократили число миссий, избавились от шелухи, чтобы по-настоящему засияли хорошие эпизоды – и новую «Кастльванию» удалось бы полюбить без всяких оговорок.

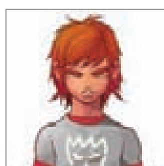
ОЦЕНКА 8.5

Внизу: Пазл с линзами – место, на котором застряли многие рецензенты. Некоторые и вовсе дальше не прошли.









Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, PC
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Danger Close (EA LA), DICE
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Мультиплеер:
есть
Страна происхождения:
США, Швеция

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже

Medal of Honor

Словами «шутер о войне в Афганистане» рецензию можно было бы начать и закончить. В игру вошло все, что мы знаем о конфликте; и ни на йоту больше.

«Я хочу, чтобы моя дочь получила образование и жила по-человечески!» – хрипит афганец-коллаборационист. «Мы пройдем дальше, чем Советы», – уговаривает себя американский рейнджер при виде ржавого русского танка. Рожденные прессой клише аккуратно разбросаны по игре – буквально по фразе на каждое – но чрезвычайно узнаваемы. Многословные диалоги выделены только пентагонскому генералу с чашечкой кофе – той еще сволочи, между прочим. Именно он отдаст приказ разбомбить колонну с афганцами-союзниками (такие истории часто попадают в реальные выпуски новостей). Напротив, спецназ на поле боя принципиально не убивает мирных жителей – сначала смотрит, вооружены ли местные, а потом уже только стреляет. Впрочем, всем ведь известно: во всем виноваты «штабные крысы», не нюхавшие пороха. По аналогии, плохие игры о войне, наверное, делают люди, не трогавшие джойпад (впрочем, ой, Бобби Котик же руководит другим издательством). Структура миссий и вообще идея игры позаимствованы из реальной операции «Анаконда» (в ранних документах MoH вообще проходила как Medal of Honor: Operation Anaconda), самой крупной боевой операции НАТО в Афганистане. Почитайте английскую «Википедию» после прохождения игры – обнаружите, как много общего у игры с жизнью, и поймете, чью именно историю опосредованно рассказывает новая Medal of Honor.

Тут надо сделать отступление имени капитана Очевидность. Есть мнение, что в шутерах сингл интересен лишь малому числу геймеров. Но все рецензии на Call of Duty, Medal of Honor, Halo и Gears of War пишутся до релиза и тогда, когда мультиплеерные сервера еще физически не запущены. Да и журналистам всегда интереснее писать о кампании: там больше «событийного мяса», туда вложена большая часть усилий геймдизайнеров. Поэтому когда ставится оценка, то мульти учитывается постольку-поскольку – авансом и с учетом впечатлений от ранних версий. Иногда это нормально, иногда – нет. Поэтому мы в «Стране Игр» часто уже после обычной рецензии публикуем отдельный материал о мультиплеере (так было с Call of Duty: Modern Warfare 2), причем оценка ему может отличаться от оценки сингла (последняя такая история – StarCraft II). Так вот, сетевую бету Medal of Honor уже видели все желающие, негатива было немало, что делать с ее оценкой – решим после релиза. Этот текст – только о сингле.

Грег Гудрих, продюсер игры, рассказывал о двух типах миссий – за рейнджеров («молот войны») и спецназовцев («скальпель»); дескать, управлять предстоит поочередно теми и другими. На деле спецоперации в тылу врага занимают куда больше половины игры. Регулярные войска в рамках классической войсковой операции всерьез применяются один раз, да и то без тяжелой техники – это та самая миссия, которую показывали на всех выставках. Все остальное время рейнджеры действуют как спецназ, только без стелса и с оружием похуже. Бегают по пещерам вчетвером, выкуривают оттуда талибов. Что показано классно – так это взаимосвязь родов войск. Вот, например, ударные вертолеты спасают попавших в переделку рейнджеров; возвращаются на базу после удачной охоты – натыка-





ются на огонь зенитки. И уже спецназ метким выстрелом снимает наводчика. Ближе к концу игры и рейнджеры вернут должок, замыкая тем самым круг.

Главная проблема Medal of Honor: игра чрезвычайно коротка, уступая по длине даже печально известному синглу Call of Duty: Modern Warfare 2. Невысока и сложность: даже Hard не вызовет затруднений; если, конечно, вы в принципе знакомы с шутерами. Игра на один вечер – но, к счастью, ничуть не однообразная. Рандеву с коллаборационистами в Кандагаре, захват авиабазы Баграм и операция в ущелье Шахи-Кот – каждый эпизод Medal of Honor раскрывает новую грань войны в Афганистане. Снайпер, гранатометчик, стрелок вертолета, оператор-наводчик – роли меняются как стеклышки в калейдоскопе. И не вина разработчиков, что за четыре часа тема раскрывается полностью, а любое расширение игры только ухудшило бы впечатление о ней (вспомните чудовищно затянутый Alan Wake, например). Игра реалистична: у талибов нет ни современных средств ПВО, ни авиации, ни бронетехники – только несколько старых советских танков. Самое страшное оружие врага – станковый пулемет ДШК образца 1946 года. Рейнджеры называют его «Dishka», чрезвычайно боятся; на подавление огневой точки потрачен целый уровень игры! В остальном талибы используют автоматы АК, противотанковые гранатометы РПГ-7 и ручные пулеметы ПКМ. Реалистично, да, но не слишком удобно для геймдизайна; получается, что все враги – «одинаковые». Можно, конечно, добавить еще с десяток уровней с пещерами и бородатыми автоматчиками – но зачем? Геймер устанет.

Отдельная песня – чеченские боевики и арабские подстрекатели. Вот честное слово: Medal of Honor слово-в-слово вторит официальной российской пропаганде, даже удивительно. Да, говорит нам игра, в Афганистане есть лагеря подготовки чеченцев – они прекрасно обучены, зачастую вооружены автоматами производства стран НАТО и используются как эдакий элитный спецназ. Деньгами и приказами их снабжают арабские покровители; и ей-богу, не буду портить впечатление от финала, но скажу: играешь – и все ожидаешь, что в соседней пещере наткнешься на сидящего на горшке Усаму бен Ладена. Настоящий террористический интернационал! И ни слова о плохих русских. Ненавязчиво игра намекает: по-настоящему мирных афганцев мало; поэтому совершенно нормально разбомбить с воздуха целую деревню. Если там замечен хоть один боевик с оружием – значит, они все там заодно! В этом она совершенно совпадает с советско-афганскими историями. И опять же клише из прессы: мимоходом, в одном диалоге, но упоминаются плантации опиумного мака, главный источник доходов афганских крестьян. ФСКН одобряет. Неясно только, почему нет ни слова о Северном альянсе – силе, которая на самом деле освободила Кабул и большую часть Афганистана при воздушной поддержке НАТО и материальной – России. Наверное, потому что делала она это не во имя демократии и прав женщин. Впрочем, и авиабазу Баграм в реальности захватывали британские морпехи, а отнюдь не американский «перворанговый спецназ». Так что реализм – реализмом, но игра скорее отражает бытовые представления сценаристов о том, как устроен мир, чем историческую правду. И, конечно, желание сделать сюжет Medal of Honor максимально аполитичным, избежать претензий с чьей-либо стороны. В мультиплеере, как известно, пришлось переименовать талибов в безликую Opposing Force («американские дети будут играть

КАЖДЫЙ ЭПИЗОД MEDAL OF HONOR РАСКРЫВАЕТ НОВУЮ ГРАНЬ ВОЙНЫ В АФГАНИСТАНЕ.

Внизу: Вертолетами доведется управлять – правда, не напрямую, а в формате эдакого тира.



за боевиков и убивать своих братьев и отцов – кошмар!»). К синглу – не подкопаешься. Даже зловещие агенты ЦРУ из Лэнгли – и те в финале вносят вклад в победу.

Сложно выделить что-то особенное в том, как организованы собственно бои. В конце концов, и Modern Warfare, и Medal of Honor, и даже, простите, Halo: Reach черпают вдохновение в одном источнике – уставах армии США. Структура звена из четырех бойцов, методы наступления и обороны, вооружение и особенности его применения – все честно пограблено из реальной жизни и адаптировано к игре. Довольно условно (в том, что касается убойной силы, например), но это нормально. Даже возможность побегать трусцой с ПКМ с зажатой кнопкой стрельбы, кроша талибов (Рэмбо отдыхает), – хорошо. В конце концов, у нас тут игра, вообще-то! Мы не готовимся к поступлению на службу в настоящую армию, а получаем фан.

Другое дело, что архитектура уровней местами проседает – где-то мы натыкаемся на нелепые невидимые стены, где-то не можем перемахнуть махонький заборчик. В хорошем шутере все ограничения кажутся естественными, натуральными. Самый писк был, когда я запрыгнул на крышу дома, а обратно вернуться не смог. Что делать – непонятно; замуровали, демоны! Оказалось, что надо снять пару часовых на соседней (!) крыше, тогда мой (!!) дом развалится (!!!), и я таким образом пройду дальше. Почему надо было отключать возможность возвращения – не понимаю. Но, к счастью, такие моменты редки.

Medal of Honor – конечно, не убийца Call of Duty; лишь еще один FPS о современной войне. Добротно сделанный, веселый, зрелищный, вовремя вышедший (Modern Warfare 2 исполнился уже год, а Black Ops ждать еще месяц), с грамотно воссозданной атмосферой Афганистана. Что немаловажно для наших геймеров, это шутер о современной войне, где не надо убивать русских! Другое дело, что обходящаяся без пусков ядерных ракет и сражений танковых батальонов история рядового Кролика кажется какой-то мелкой и неважной; такой же хорошей, но необязательной выглядит и сама игра. Да еще и вышедшая через девять лет после описываемых событий! Финал Medal of Honor, впрочем, намекает на сиквел. И честное слово: пусть разработчики забудут о политкорректности и сделают симулятор войны с Ираном. То-то игра будет длинная, то-то она будет разнообразная, то-то будет сложная. И сразу будет ясно: в реальности лучше туда не лезть. Игра-предупреждение – вот это было бы настоящим искусством.

ОЦЕНКА 8.0





Справа: Персонажи игры чем-то неуловимо похожи на Грега Гудриха, продюсера (фото на соседней странице).



› Грег Гудрих, продюсер Medal of Honor

Вы не раз говорили, что задача Medal of Honor – отдать дань уважения солдатам. Однако вы позволяете геймерам управлять террористами в мультиплеере и стрелять по бойцам армии США… Нет ли здесь противоречия?

Эта часть MoH ничем не отличается от предшественниц в том смысле, что акцентирует все внимание на личности солдата, рассказывает его историю с солдатской же точки зрения. И неважно, происходит ли все во времена Второй мировой войны или же в наши дни. В этом вся суть. Это не игра об Афганистане, талибах, чеченцах или узбеках. Это история жизни солдата. Ее правдоподобность – главное для нас в любой MoH. Сейчас источником вдохновения стал эпизод из современного конфликта, но мы, как обычно, потратили огромное количество времени, чтобы ключевые ценности MoH все равно оказались в целости и сохранности. Мы гордимся тем, что у нас получилось.

А зачем вообще вы перенесли действие в наши дни?

Мы привыкли рассказывать истории о солдатах. А ведь есть целая группа живущих прямо в наши дни героев, которые действительно заслуживают признания! Это тот самый «перворанговый» спецназ. Однажды я встретился с этими ребятами лицом к лицу, и тогда-то планы по созданию новой MoH начали обретать форму. Это действующие спецназовцы, они рассказали нам об Афганистане кучу интересного и активно участвовали в работе над проектом, в буквальном смысле слова не отходя от снайперской винтовки. Им мы посвятили игру – в прямом и переносном смысле. И хоть MoH больше не рассказывает о подвигах Второй мировой, игра все так же трогает сердца.

А как так вышло, что мультиплеерный режим вы поручили студии DICE?

Когда приходит пора перезапускать игроцикл, вроде MoH, особенно в жанре шутеров – очень сложной конкурентной среде, оказывается, что коллеги из других компаний умеют делать очень классные вещи. Мы знаем, что должны соответствовать ожиданиям фанатов MoH. Поэтому было принято решение поручить проект сразу двум командам с полным штатом сотрудников, каждая из которых – лучшая в своем деле. Конек лос-анджелесской студии – глубокие, захватывающие истории и кинематографический видеоряд, поэтому мы занялись сингл-режимом. DICE умеет делать мультиплеерные игры мирового класса. В конце концов, геймеру не так важно, сколько людей работало над игрой, главное – чтобы получилось круто.

ТО есть, концепция игры первоначально была сформулирована в Лос-Анджелесе, а потом спущена на две команды?

Да, есть команда в Лос-Анджелесе, недавно получившая название Danger Close, а есть DICE в Стокгольме. Два графических движка, две различные команды – конечно, между проектами есть существенные различия. И с самого начала мы решили, что это нормально. Мы могли убить кучу времени на то, чтобы синхронизировать нашу работу и сделать обе части игры выдержанными в одном стиле, но это все равно недостижимо – из-за различий в культуре разработки, движках, технологиях.

Насколько сложно обмениваться информацией и ресурсами, когда в разных частях игры задействуются разные движки?

Да, мы обмениваемся графическими моделями, звуками и подобными штуками, но в основном игры разрабатывались совершенно независимо друг от друга. Команды делятся идеями, но в основном каждый сотрудник сосредоточен на собственной работе.

Когда идет работа над таким проектом, обычно художники и геймдизайнеры путешествуют по миру, чтобы лучше понять дух будущей игры. Думаю, в данном случае такой сбор референса был бы слишком опасным, не так ли?

Да, сбор информации – огромная работа, без которой не обойтись при создании подобной игры. Мы сделали все, что было в наших силах, - послали на место событий съемочную группу, собиравшую видео- и фотоматериалы. Важный вклад внесла работа с консультантами, каждый из которых не раз побывал на месте событий и готов был поделиться впечатлениями. Команда потратила кучу времени, чтобы сделать игру максимально аутентичной - не только показать в ней правдоподобные виды оружия и убедительные диалоги, но и соответствующие реальности пейзажи.

А что будет происходить с MoH дальше? Продолжите ли вы дальше тему конфликтов в среднеазиатских государствах, или же переключитесь на другие известные войны? Может быть, даже без участия США?

Хороший вопрос. У нас есть кое-какие идеи, о которых пока не можем распространяться. Но нам нравятся ребята, с которыми мы сейчас работаем. Они очень убедительные, и у них в запасе полно историй. Впрочем, MoH — это игра о солдатах. О боевом духе — а у американцев нет на него монополии. Поэтому больше всего на свете я хотел бы – и мы уже обсуждали это в EA — не ограничивать себя и показать боевой дух солдат всего мира. Но получится ли — не знаю.

Интересно. Так что студия Danger Close…?

Кстати, это специальный термин. Означает, что вы требуете огневую поддержку по цели, находящейся в пределах всего 600 метров от вашей позиции.

Ух ты, интересно! Так она работает пока только над MoH, верно?

Верно.

А нет ли у нее…?

Знаю я, к чему вы клоните!

***смеется* И правда!**

Сейчас мы сосредоточили все усилия на MoH. Нам важно, чтобы перезапуск оказался удачным и мы могли сделать еще одну часть!

***смеется* Так вот, предыдущие игры, про Вторую мировую, рассказывали о нескольких эпизодах одного и того же конфликта и самых разных подразделениях-участниках. Планируете ли вы продолжить эту традицию в грядущих частях MoH?**

Да уже и в этой игре нам удалось показать немало отрядов и даже родов войск. Например, AFO Neptune – ребята из ВМФ. AFO Wolfpack – представители Армии США. А ведь есть еще рейнджеры, пилоты ударных вертолетов – и все это солдаты, которые помогают друг другу на поле боя. Они не работают каждый сам по себе. Спецназовцам из Tier 1 нужна регулярная армия, а ей не обойтись без ребят в камуфляже. Мы показали, как работает военная машина, все тонкие взаимосвязи между ветвями, как меняются цели и методы в зависимости от текущей ситуации. В начале игры ведь задача бойцов – совсем не та же, что в ее конце.

Что мне всегда нравилось в играх цикла MoH, так это то, что, несмотря на весь этот американский ура-патриотизм, они одновременно не отталкивали геймеров из других стран. Как так получается

Мы рассказываем о солдатах, о боевом братстве, о простых деталях их человеческих взаимоотношений. Это совершенно универсальные истории. Боевой дух силен среди солдат самых разных стран, они точно так что готовы спасать друг друга на поле боя и сражаться за то, во что верят. Наши игры позволяют на мгновение почувствовать, чем дышат эти герои и прикоснуться к их деяниям. **СИ**



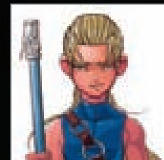
Хайди Кемпс



РЕЦЕНЗИЯ

WII

Metroid: Other M



Сергей Цилюрик



НА ПОЛКАХ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action-adventure.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Nintendo, Team Ninja
Мультиплеер:
нет
Обозреваемая версия:
Wii
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже

Помнится, свое превью Metroid: Other M я заканчивал предположением, что она не станет универсально любимой, как Super Metroid или тот же Prime, и всем в любом случае не угодит. Тогда я даже и представить себе не мог, насколько сильным окажется раскол фэндома относительно Other M.


Для каждого типа врагов у Самус найдется уникальная анимация добивания.

Я полагал, что расхождения во взглядах возникнут в первую очередь из-за нетипичного и кажущегося довольно-таки примитивным геймплея, но ошибался – в центре обсуждений оказалась сюжетная составляющая и, в частности, характер главной героини. Попробую объяснить, из-за чего начался весь сыр-бор.

В первую очередь направлю вас к моему большому спецматериалу про сериал Metroid, что был в одном из июньских номеров. Дело в том, что Other M, будучи самой сюжетно насыщенной частью цикла, хронологически является мидквелом: ее действие происходит сразу же после третьей части и повествует о важнейшем персонаже четвертой. При том, что история Other M будет интересна прежде всего фанатам Metroid, разобраться в ней сможет и человек, имеющий о сериале самое поверхностное представление. Во многом потому, что требуется знать совсем минимум (Самус Аран, наемница в суперкостюме, уничтожила космических пиратов и страшных хищников метроидов), а на что-то более глубокое, нежели подобные условности, сериал посягает впервые.

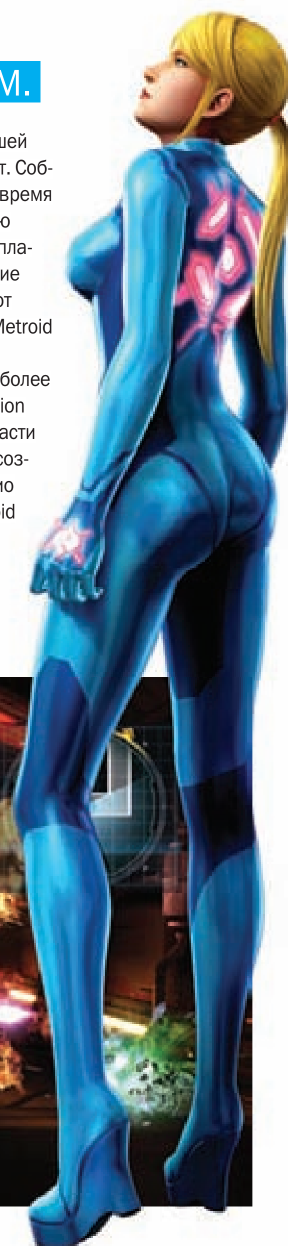
Большую часть истории мы узнаем непосредственно из уст Самус: игра заботливо озвучивает ее мысли, давая нам понять, насколько она была привязана к малютке-метроиду, пожертвовавшему собой ради ее спасения в финальной битве Super Metroid. Самус в начале игры встречает нас растерянной и подавленной: у нее словно отобрали единственного ребенка. В ее следующей миссии, впрочем, тема материнства будет затронута еще раз – недаром же у игры такое название.

Получив сигнал о бедствии, Самус прилетает на гигантский космический корабль, на поверку оказывающийся секретной лабораторией Галактической Федерации, где производятся исследования биологического оружия. Там она встречает отряд сил Федерации, уже занятый выяснением причин катастрофы на станции, – таким образом, Самус оказывается лишней, гражданским лицом на военном (да еще и засекреченном) объекте. Героине помогают знакомства: двое военных, включая офицера, оказываются ее бывшими сослуживцами с тех времен, когда она еще входила в состав сил Федерации. Однако Самус благодаря своим способностям становится полезной в борьбе с вырвавшимися на свободу монстрами, командир отряда – тот самый Адам Малкович, которого мы уже знаем по четвертой части сериала – дает Самус добро присоединиться к ним при условии, что та будет слушаться его беспрекословно. В том числе и в вопросе выбора оружия, применение большей части которого он тут же запрещает. Собственно, практически все игровое время Самус проводит, исследуя огромную станцию под началом Малковича, планомерно переходя на использование новых способностей тогда, когда тот разрешит. Звучит точь-в-точь как Metroid Fusion, не так ли?

OTHER M, БУДУЧИ САМОЙ СЮЖЕТНО НАСЫЩЕННОЙ ЧАСТЬЮ ЦИКЛА, ХРОНОЛОГИЧЕСКИ ЯВЛЯЕТСЯ МИДКВЕЛОМ.

Это сравнение становится еще более уместным, если вспомнить, что Fusion и Other M – единственные новые части сериала со времен Super Metroid, созданием которых руководил сам Ёсио Сакамото, именуемый отцом Metroid (Zero Mission – римейк, он не в счет). Его давнее стремление сделать Metroid более сюжетно насыщенным очень хорошо прослеживалось в Fusion; Other M же – это


В Other M, в отличие от трилогии Metroid Prime, не нужно переключать оружие: лучевая пушка Самус апгрейдится. Ближе к концу игры одним выстрелом можно будет уничтожать по полкомнаты монстров.



очень качественное и высокобюджетное осуществление этой мечты.

Казалось бы, должен получиться этакий идеальный «Метроид» в вакууме – на достаточно мощной платформе игру делал сам создатель сериала, в средствах никак не ограниченный: бюджет Other M, очевидно, был огромен, учитывая суммарную продолжительность роликов и тот факт, что игре потребовался двухслойный диск. Почему же такое количество поклонников оказались недовольными? А вышло так, что Самус, какой ее задумал Сакамото, оказалась вовсе не такой, какой фанаты ее себе представляли. «Я хотел больше раскрыть Самус как личность, показать, что она не просто крутая, но еще и добрая, сочувствующая, и даже, пожалуй, несколько инфантильная в своих порывах», – говорил Сакамото. Для действительно интересующихся сериалом энтузиастов такое решение не стало сюрпризом – эти черты характеры героини нашли отражение в манге, приуроченной к релизу Zero Mission (официально она выходила только в Японии, но найти качественный фанатский перевод в Сети не составляет труда). Сентиментальность Сакамото – вообще известный факт, и он не раз говорил в интервью о том, как его вдохновила концовка Metroid II, где героиня пожалела и, можно сказать, усыновила малютку-метроида. Иными словами, Сакамото впервые получил возможность толком передать эмоциональную сторону Самус, и тысячи игроков по всему свету мигом героиню разлюбили.

Претензии посыпались ворохом, одна другой абсурднее. Одни ругались на то, что Самус много вспоминает Малковича и переживает из-за его холодности, поскольку раньше между ними были достаточно близкие взаимоотношения. Хотя вообще-то это было еще в Fusion и, прямо говоря, подобные эмоции свойственны большинству нормальных людей. Другие возмутились от того, что она многое комментирует по дороге, – как будто им, поклонникам сериала, неинтересно слушать любимую героиню! Третьи были ошарашены ступором, в который Самус впала при виде Ридли – здоровенного дракона, что убил ее родителей и почти что прикончил ее саму в детстве. «Она победила Ридли уже пять раз, пора бы привыкнуть!» – сказали бесстрашные супермены с джойстиками в руках. Да нет же – Сакамото, не имеющий отношения к циклу Metroid Prime, не желает вносить его в свой канон, так что выходит, что Самус сражалась со своим заклятым врагом лишь дважды. И второй раз после победы над ним она, для верности, уничтожила за собой всю планету – диво ли, что, увидев его вскорости в живых, охотница обнаружила себя в глубоком шоке? Фанаты неумолимы: мол, если она в Super Metroid при встрече с Ридли не показала никаких эмоций (как будто она могла, на SNES-то!), то, значит, никаких эмоций и не было.

Самой распространенной же претензией, практически переросшей в мем, стала покорность Самус прихотям Малковича.



Вверху: Как правило, чтобы пройти дальше, нужно отключить красивые декорации. Их создают подобные голографические установки.

TEAM NINJA С ПОДАЧИ САКАМОТО СОЗДАЛА «NES-ИГРУ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ».



Фансервис не ограничивается бестиарием: в Other M можно встретить по одному боссу из четырех предыдущих частей сериала.

«Адам запретил», – хихикали тролли. «Она была сильной женщиной, а теперь слушается команд мужчины и думает только о нем!» – возопили феминистки. «У нее же с костюмом все в порядке, почему я не могу стрелять супер-ракетами и пробивать стены с разбега, если я этого хочу?!» – негодовали любители халявы. Для них, видать, неважно то, что Самус глубоко уважает своего бывшего наставника, как неважны и ее нелегитимный статус на корабле (просто говоря – слушайся командира или проваливай), и, вообще говоря, тот факт, что сознательное ограничение собственных сил дает Самус двести баллов по шкале крутости.

Наконец, многие ругают сюжет Other M за, собственно, его существование. Нет, я не спорю – он звезд с неба не хватает, он очень заштампован, а Ёсио Сакамото – далеко не лучший сценарист. Просто сюжеты в играх (за очень, очень редкими исключениями) все такие. А Other M ухитряется и вести параллельно несколько линий, попутно переплетая их, и умело объяснять сюжетные повороты с точки зрения канонов сериала, и, что немаловажно, держать интригу до самого конца. Что уже достойно похвалы.

Заканчивая тему сюжета и реакции на него, отмечу еще одно потрясающее заблуждение фанатов – многие считают, что в переменах виновата занимавшаяся разработкой игры Team Ninja – авторы таких сексистских проектов, как Ninja Gaiden и Dead or Alive. Нет, нет и нет. Сценарист Other M – Сакамото, и важнейшие решения во многих других аспектах игры также принадлежат ему.

Например, идея максимального упрощения управления. «Только пульт!» – решил Сакамото и стоял на своем: Team Ninja предстояло сделать «NES-игру с использованием современных технологий». И с этим она справилась весьма неплохо: несмотря на крайне малое количество используемых кнопок, Other M не производит впечатление игры упрощенной или оказуаленной.

Other M полностью трехмерна, однако из-за того, что камера, неподвластная игроку, любит показывать героиню сбоку, сильно напоминает 2D-«Метроиды». С ними игру роднит и на редкость высокая динамичность, несравнимая с неповоротливостью «Праймов». Целиться в трехмерном пространстве непросто, поэтому Самус делает это за игрока: ствол ее пушки всегда направлен в сторону ближайшего противника в том направлении, куда повернута героиня. А чтобы избегать атак, она применяет способность, которую авторы назвали Sense Move: если нажать любое направление на крестовине за секунду до вражеского удара, Самус в slo-mo отпрыгнет в сторону, подготовив для контратаки полный заряд. Нововведения в геймплее на этом не закончились: из врагов в Other M больше не выпадают лечилки и ракеты! Боезапасы космическая охотница может восстановить концентрацией (удивительно, как много возмущения было высказано по этому поводу, хотя никого почему-то не смущал тот факт, что героиня надевает и снимает свой суперкостюм усилием мысли): достаточно встать на месте, повернуть пульт вертикально и зажать «A» на несколько секунд. Здоровье этим же способом можно пополнить только в самых критических случаях, и то совсем ненамного, так что игрового баланса такое решение не портит.

Как можно видеть, игра прямо-таки построена на том, что Самус постоянно находится в движении. Остановка дает героине возможность подлечиться – и этой передышки серьезные противники ей стараются не давать. Однако вышеупомянутые ракеты при обычной перспективе остаются недоступными: чтобы их применить, необходимо и перейти к виду от первого лица. Это можно сделать в любой момент игры, просто направив пульт на экран – и, таким образом, потеряв мобильность. Это тоже вызвало негативный отклик – и совершенно зря. Подобный игровой процесс чем-то напоминает Resident Evil 4: нужно найти безопасное место, развернуться в сторону противников, сделать несколько выстрелов, избежать атаки и снова искать подходящую

Удивительная коллаборация

Ёсио Сакамото, имея на руках готовый сюжет, не мог определиться с геймплеем для нового «Метроида» и решил обратиться к Team Ninja, благо Ninja Gaiden пришелся ему весьма по нраву. Оказалось, что подход к разработке у Ёске Хаяси, возглавившего студию после ухода Томонобу Итагаки, весьма схож с тем, что использует сам Сакамото (который старше Хаяси на целых двадцать лет). Когда разработчикам из Team Ninja объявили, что они в сотрудничестве с Nintendo будут делать новую часть сериала Metroid, они не поверили. Одни были давними фанатами сериала, и такая возможность казалась слишком сказочной, другие недоумевали, зачем им, специалистам по файтингам и слешерам, доверили игру про девку с лучевой пушкой. В любом случае, пожалуй, все удивились сотрудничеству столь разнящихся по духу компаний.

Как и в Metroid Fusion, в Other M корабль, на котором разворачивается действие игры, поделен на несколько секторов. В них создаются различные условия для содержания подопытных существ: от джунглей и прерий до ледников и вулканов – на однообразие декораций жаловаться не приходится. Чтобы не создавалось ощущение нахождения в замкнутом пространстве, используются голографические установки. Иногда они дают сбой, и получаются занятные курьезы: вот, например, в небе над каньоном можно заметить застекленную площадку.



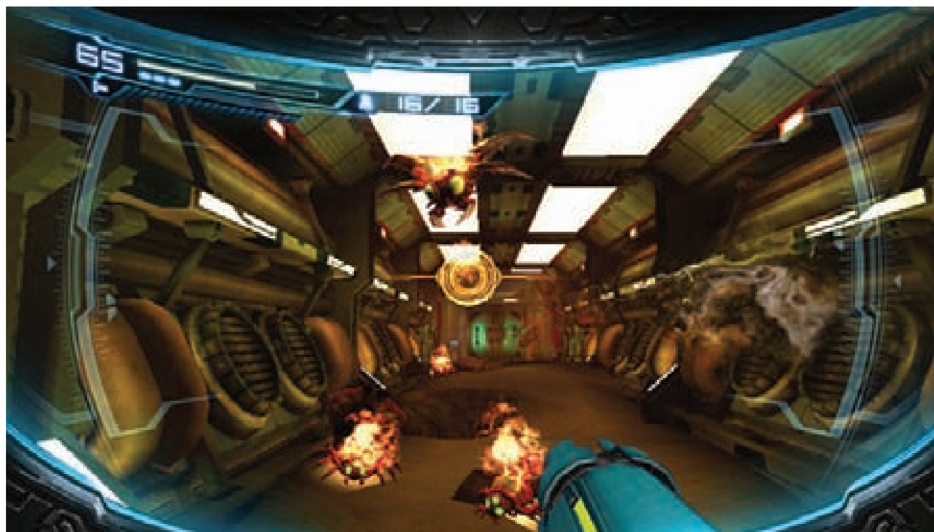


Легкость активации Sense Move позволяет «читерить»: достаточно для передвижения не удерживать нужное направление на крестовине, а часто нажимать – и Самус спасется от практически всех атак.

точку для стационарной стрельбы. Назвать это плохим язык не повернется.

Вид от первого лица применяется не только в боях, но и при исследовании локаций: только таким образом можно их полностью рассмотреть во всех подробностях, не будучи скованным фиксированной камерой. Помимо эстетического удовольствия (местности здесь красивые – не как в «Праймах», конечно, но все равно очень и очень неплохо), это приносит еще и практическую пользу. Повсюду раскиданы различные бонусы (большая их часть нужна для повышения максимального количества ракет и здоровья), которые запросто можно пропустить. Как правило, игра подсказывает о наличии в комнате ненайденного предмета после истребления всех врагов – и в таком случае нужно проявить смекалку и ловкость рук, догадавшись, какие способности героини следует применить и где – а заодно и воплотив свой план в жизнь. Как всегда в «Метроидах», собственно говоря.

Ведь несмотря на заметные отличия в геймплее, Other M ощущается именно как «Метроид» – пусть и с оговоркой на отсутствие свободы передвижения. Other M – этакий Fusion нового поколения: вездесущий Малкович, большой бюджет, пафосные экшн-сценки, безумная динамика – и все это выглядит очень, очень ярко и броско. Настолько, что обилие чрезмерно ярких, едких, кислотных цветов не позволяет хвалить очень даже хорошую графику игры. Ощущение такое, как будто кто-то выкрутил на телевизоре контраст на полную. И ведь непонятно, зачем это? Ни о какой стилизации и речи идти не может – Сакамото был настроен рассказать серьезную историю; более того, он отказался от традиционно фиолетового цвета Gravity Suit только потому, что фиолетовый в драматичных сценках смотрелся бы неуместно. Странно, что при этом игра оказалась настолько пестрой.



Гораздо больше расстраивает музыка – она не сопровождает Самус на протяжении всего ее приключения, появляясь лишь изредка. Да и тогда она совсем не запоминается. Сказывается смена композитора: вместо Кендзи Ямамото, написавшего великолепнейшие саундтреки к трилогии Metroid Prime, был приглашен Куниаки Хаисима, занимавшийся преимущественно музыкой к аниме и фильмам.

К Metroid: Other M хорошо подходят два эпитета – «противоречивая» и «любопытная». Сюжет хоть и заштампованный, но запутанный и интригующий; постановка хороша, но дизайн весьма неоднозначен; геймплей не вдумчивый, но стремительный и достаточно оригинальный. Other M появилась на свет в результате сотрудничества совершенно разных команд разработчиков и от начала и до конца делалась так, чтобы Ёсио Сакамото получил-таки игру своей мечты. Поэтому очевидно, что к ней никогда не выйдет сиквела, не появится другой части, копирующей эту игровую механику. Other M – игра особенная, уникальная, интересная уже хотя бы этим.

К METROID: OTHER M ХОРОШО ПОДХОДЯТ ДВА ЭПИТЕТА – «ПРОТИВОРЕЧИВАЯ» И «ЛЮБОПЫТНАЯ».

А вот будущее сериала Metroid кажется весьма туманным. Шансы на то, что появится новая часть Metroid Prime, не слишком велики, но есть – быть может, на 3DS? Что же до основной сюжетной линии, то ее волен продолжать только Сакамото – не расстроит ли сентиментального сценариста столь прохладный прием Other M? В любом случае, Сакамото всегда выпускал по одному новому «Метроиду» каждые восемь лет – так что следующая встреча с настоящей Самус Аран нас ждет ой как не скоро.

ОЦЕНКА 8.0

Внизу: Единственное, что хоть как-то напоминает о сканировании из «Праймов», – подсказки, помогающие понять, какое оружие нужно применить для разрушения той или иной преграды.



PS3
XBOX 360

Enslaved: Odyssey to the West

Вынос на упаковке диска сообщает, что перед нами адаптация китайского романа «Путешествие на Запад». Ключевое слово, разумеется, «адаптация»: от текста XVI века в игре остались сущие крохи – несколько действующих лиц да общая географическая направленность повествования.



Не ахти какой, конечно, сюрприз. Классический сюжет о том, как монах Сюаньцзан, царь обезьян Сунь Укун, прямоходящий свин Чжу Бацзе и речной оборотень Ша-сэн отправились в Индию за сутрами, давным-давно ремикшируют, как Будда на душу положит. Известно великое множество пересказов разной степени близости к первоисточнику – от театральных постановок до манги Dragon Ball Акиры Ториямы и НФ-романа «Ностриля» Кордвейнера Смита; десятки экранизаций на любой вкус – боевики, комедии, китайский мультик «Переполох в небесных чертогах» *(не забудем и замечательную «Принцессу Железный Веер» 1941 года, первую азиатскую анимированную полнометражку, хотя там основой послужил лишь фрагмент «Путешествия». – Ред.)*, аниме-сериал Gensomaden Saiyuki, игра по аниме-сериалу Saiyuki, игра не по аниме, но тоже Saiyuki; опера Monkey: Journey To The West отца-основателя группы Gorillaz Деймона Албарна – в общем, этих адаптаций как мартышек в Ape Escape – гугол с хвостиком. Очень похоже, что разработчики из Ninja Theory вдохновлялись вовсе не текстом У Чэнъэня (или кто там был автор – историки до сих пор спорят), а японским сериалом Saiyuki (Monkey), с успехом прошедшим в начале 1980-х по британскому и австралийскому ТВ. Монах Сюанцзан, или Трипитака, как его называют в западных переводах, в той постановке был девушкой, а Сунь Укун мастерски владел приемами борьбы с шестом бо-дзюцу и отзывался на кличку Манки – точь-в-точь как герои Enslaved.

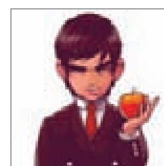
Сопровождающие игру материалы на русском языке именуют мужского персонажа «Монки», но это диверсия незнаек – английское «Monkey» произносится как «Манки» (а Donkey Kong, коли пришелся к слову, – «Данки» и никак иначе). Так вот, Манки в прочтении Ninja Theory – видный бугай с цирковой выправкой и мимикой актера Энди Сёркиса, известного миру обезьяннничаньем в ролях Кинг-Конга и Голлума. Бугай попадает под управление игрока сидящим в железной бочке на борту гигантского тюремного



Едва освободившись из тюремных оков, Манки, сам того не ведая, летит навстречу новому заточению.



Это постановочный кадр из заставки, на уровнях персонажи крайне редко оказываются в такой близости от камеры.



Радик Валентинов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Namco Bandai Games
Российский издатель/дистрибьютор:
1С-Софтклаб
Разработчик:
Ninja Theory
Мультиплеер:
нет
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Страна происхождения:
Великобритания

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже

Недосмотрели?

Корона-убийца, по милости Трип осевшая на голове Манки, не дает ему отойти от девушки на сколько-нибудь солидное расстояние. Точная дистанция не названа, но подразумевается, что она всегда одна и та же. Однако в игре пару раз возникают ситуации, когда невольный телохранитель достаточно далеко уходит от Трип, при этом обруч никак себя не проявляет. В токсичных болотах, наоборот, стоит свернуть в один короткий лаз, как на Манки накатывают дикие корчи.





Вверху: Облако, перекочевавшее в Enslaved из китайского первоисточника вместе с Манки, пригодится вам у развалин Бруклинского моста, при схватках с механическими псами и на болотах, где скрывается Пигзи.

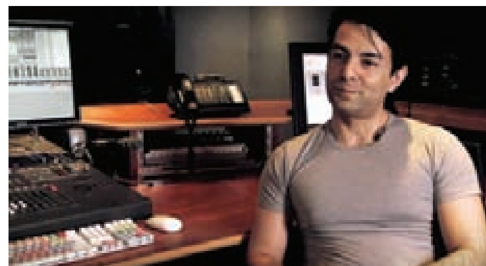
воздухолета. Некая рыжеволосая дама устраивает диверсию, корабль теряет высоту и фрагменты обшивки; Данки, то есть Манки выпрыгивает из бочки и крупными скачками несется к спасательной капсуле, расшвыривая каких-то фоновых дроидов. Капсула занята (дамой). Катапультирование, свист ветра, что-то напоминающее шпиль Крайслер-билдинга проносится за ухом, удар, тьма. Расклад следующий: вокруг руины Нью-Йорка, рыжую девицу зовут Трип («-итака» можно опустить, всё равно никто не выговаривает»), Трип нужно домой, ей требуется проводник, Манки подходит на эту роль, а чтобы он не сбежал, Трип коварно пристроила ему на голову хайтековый обруч. Отойдешь от новоиспеченной хозяйки – смерть. Поднимешь на хозяйку руку – смерть. Приходится подчиняться. На Запад – так на Запад.

Журчат ручьи, кричат грачи

В мире этого «Путешествия...» роль магии играет технология, место демонов занимают боевые дроиды. Главный дизайнер проекта Марк Дэвис, как он сам признается, подсмотрел заросший джунглями Нью-Йорк в научно-популярном фильме «Жизнь после людей», где моделировалось будущее Земли после исчезновения человечества. Постапокалиптика Enslaved предельно далека от серых пустошей Fallout и всяких прочих «Безумных Максов». Это залитый солнечными лучами цветущий мир, где щебечут птицы, а железяки – палачи человечества ржавеют, тихонько сканируя красочный пейзаж. Ни слова не говорится о подоплеке и ходе давней войны – видно же, что машины победили, кому нужны подробности. Обескураживает? Да ничуть: диалоги двух попутчиков так здорово написаны и разыграны (Сёркис тут не только исполнитель главной роли, но и режиссер-постановщик сюжетных сцен), что интерес к туманному прошлому сходит на нет – важно то, что происходит здесь и сейчас.

Скованные одной целью

Хотя управляете вы только Манки, сразу проявляется чувство локтя, дух командной работы: Трип отпирает электронные замки, отвлекает постановкой голограмм огонь противника и совершенствует оружие Манки, посох бо. С помощью бо можно ставить энергетический блок, наворачивать комбо-атаки или стрелять – под каждое из действий в меню заведена своя цепочка навыков, плюс апгрейд шкалы здоровья. Тут стандартно: наломали дроидов – наловили шаров силы – потратили шары на прокачку того или другого навыка. Довольно скоро Манки ловит механическую стрекозу, которую Трип кокетливо пристраивает за ухом; в нужную минуту ажурный механизм используется как разведчик-беспилотник, засекающий мины, автоматические турели и меховчасовых – то есть практически все, что угрожает героям в пяти нью-йоркских главках (всего глав четырнадцать, в общей сложности где-то на девять часов игры). Рядовых противников с десяток разновидностей, подход к ним един: удар, блок, удар, замигал индикатор – можно добивать. Иногда над дроидом



Где лучше?

Ведущий дизайнер и один из основателей студии Ninja Theory Тамим Антониадес (на фото) вынужден был успокаивать прессу и потенциальных покупателей, когда в Сети появились слухи о якобы низком качестве PS3-версии Enslaved. По словам Антониадеса, Ninja Theory не считает какую-либо из платформ приоритетной, разработка шла параллельно, обе версии создавались с одинаковым вниманием. В нашем распоряжении была ревью-копия для Xbox 360 – игра работала относительно стабильно, подтормаживая только на панорамных планах уровней. Похожие замедления наблюдаются в демоверсии для PS3, распорстраняемой через PS Network.

появляется таймер, это враг пытается вызвать подкрепление. Успеете разобраться до того, как время выйдет, – подкрепления не будет.

Загадки рудиментарны и, как правило, сводятся к активации разных типов подъемников. В восьмой главе Манки необходимо закрутить гигантский ветро-



Шест бо подходит не только в качестве орудия нападения – он способен генерировать защитное поле.

генератор, распустив оперение каждой лопасти, – ориентироваться и лазить на этой махине не столько тяжело, сколько нудно. На одном из поздних фабричных уровней требуется уяснить принцип работы системы из двух вертящихся вагонеток, попеременно запирающих док для субмарин, но и эта задача не представляет сложности (перебор вариантов займет несколько минут) – в недавнем Prince of Persia: The Forgotten Sands головоломка с астролябией требовала куда более серьезного напряжения ума.

Так нечестно

Enslaved вообще-то похож на последнего «Принца» – с той разницей, что кульбиты персидского акробата воспринимались куда драматичнее. Герой Энди Сёркиса с его обезьяньей пластикой – тот еще паркурщик, но если каждый прыжок Принца грозил падением и мгновенной смертью, окольцованный Манки мало чем рискует: в очень редких случаях он действительно может сверзиться с края платформы. Слушаясь джойпада с едва заметной задержкой, персонаж скользит по изгибам рельефа как приклеенный, и надо сильно постараться, чтобы Манки промахнулся мимо уступа, рухнув в пропасть. Памятных по «Принцу» ситуаций, когда пол под ногами героя начинает обваливаться, здесь от силы три на всю игру. Чекпойнты рассыпаны щедро, гибель далеко не отбросит.

Возникает устойчивое ощущение, что тебя, как маленького, ведут за ручку, – ощущение неприятное, отдающее читерством и не отступающее почти до самой развязки. Дискомфорт усиливается в некоторых поединках с боссами, оформленных в виде «рельсовых» погонь на Облаке (портативной доске-ховеркрафте), когда геймплей сводится к вихлянию по заранее просчитанному тоннелю в дурных традициях «видеоприключений» для Sega CD. Часть боссов позволено утихомиривать и традиционным способом, правда, резкость, с которой укладывает огромного механического пса парализующий заряд посоха Манки, не добавляет трепета перед ключевыми противниками. Выложиться на полную катушку дадут только в эффектной финальной битве с неожиданно живучим оппонентом – долгий бой запоминается еще и потому, что такой крепкий босс в Enslaved один-одинешенек.

Триумф лицедейства

Положение спасает даже не сценарий, написанный Алексом Гарландом, автором «Пляжа», «28 дней спустя» и «Пекла», – сценарий, честно говоря, как сценарий, гладенький, без вопиющих глупостей, и на том спасибо. Положение спасает актерская игра. Уже после прохождения я где-то прочел, что проект поначалу задумывался как полнометражный CG-фильм на движке Unreal Engine 3. В Ninja Theory решили-де искать поддержки издателей, показывая несколько готовых кат-сцен, а Namco Bandai были первыми, кто их увидел, – и так проект получил финансирование. В эту историю легко верится, киношная


Расправа над боссом: измордовав железного пса, Манки запрыгивает ему на загривок и выдирает ценный приборчик.

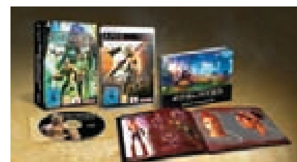
DLC-костюмерная

Представители Ninja Theory говорят, что среди скачиваемых дополнений не будет квестов, расширяющих основной сюжет. Судя по выпущенным студией скриншотам, и Манки, и Трип получат как минимум по два новых костюма (девушка особенно оригинально смотрится в полированном доспехе с открытой ягодицей). Похоже, сами авторы еще не решили, стоит ли включать в DLC какие-то бонусные уровни, или ограничиться гардеробом.



Расширенный набор

В европейское коллекционное издание помимо диска с игрой входит мини-альбом иллюстраций в твердом переплете и CD с официальным саундтреком композитора Нитина Соуни, на счету которого совместные работы с Полом Маккартни и Стингом. На момент подготовки номера мы не располагаем информацией о том, попадет ли коллекционная версия в продажу на территории России. В любом случае, ее свободно можно заказать в европейских онлайн-магазинах.

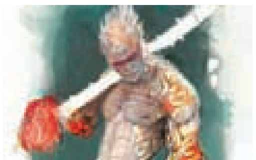
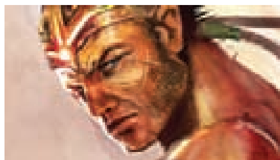


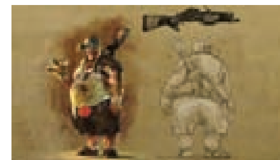
ИНОГДА НАД ДРОИДОМ ПОЯВЛЯЕТСЯ ТАЙМЕР, ЭТО ВРАГ ПЫТАЕТСЯ ВЫЗВАТЬ ПОДКРЕПЛЕНИЕ. УСПЕЕТЕ РАЗОБРАТЬСЯ ДО ТОГО, КАК ВРЕМЯ ВЫЙДЕТ, – ПОДКРЕПЛЕНИЯ НЕ БУДЕТ.


Путешествие на моторке с отстрелом дроидов из бортовой пушки заставляет вспомнить Beyond Good & Evil. И там тоже был свин!

Манки-бизнес

На стадии концептов Манки какое-то время сохранял обширный макияж – своеобразное наследство маски Сунь Укуна. В окончательной версии игры от боевой раскраски физиономии осталась только красная (и черная в DLC) полоса на уровне глаз. Трип на набросках кажется более зловещей и сексуальной, чем в игре.



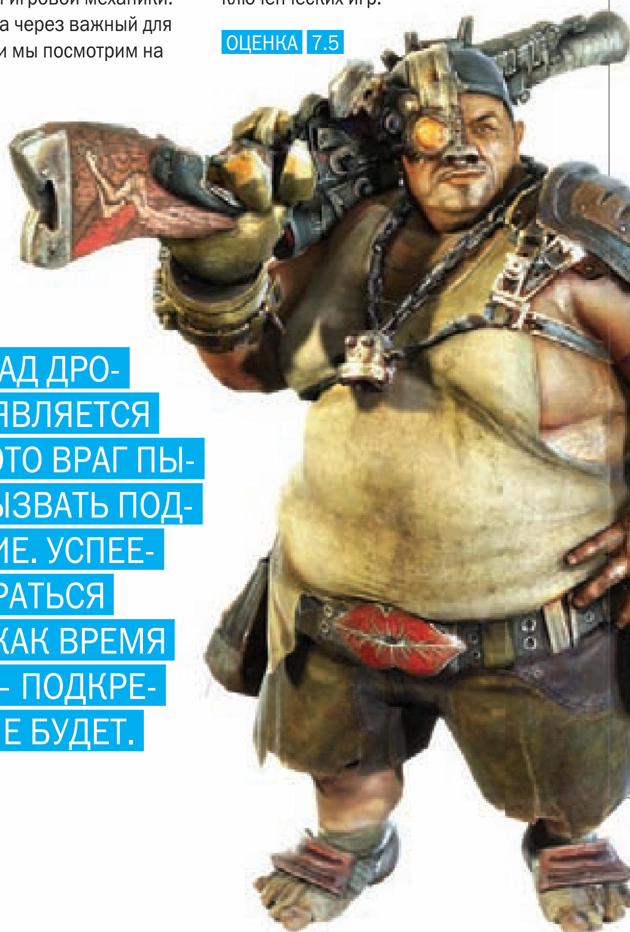


составляющая здорово держит внимание. Проматывать короткие, насыщенные ролики не тянет вовсе, когда же в дело вступает татуированный жиртрест Пигзи, местная инкарнация Чжу Бацзе, оторваться от экрана становится в принципе невозможно. Следить за пикировками Манки с Пигзи – чистое удовольствие.

Heavenly Sword, предыдущая игра Ninja Theory, демонстрировала похожую проработку кинематографической части при поверхностном геймплее. В Enslaved авторам удалось соединить увлекательную сюжетную часть с более глубокой выделкой игровой механики. Студия перешагнула через важный для себя рубеж, но если мы посмотрим на жанр в целом, Odyssey to the West не предлагает абсолютно ничего нового – в игре используются придумки, хорошо знакомые нам по другим проектам похожего плана. Помимо этого, излишняя тяга к опеке игрока, своеобразное подсуживание в его пользу приводит к тому, что прохождение не представляет особой сложности, теряет атмосферу преодоления, важную для большинства видеоигр. Так что в первую очередь Enslaved – красивое постапокалиптическое роад-муви с располагающими к себе персонажами, и уже потом – пополнение линейки качественных приключенческих игр.

ОЦЕНКА 7.5

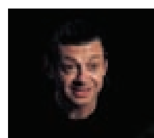
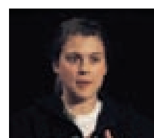
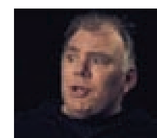
Вверху: Крылатый объектив за ухом Трип – изловленный Манки и перепрограммированный девушкой разведывательный мек.



ИНОГДА НАД ДРОИДОМ ПОЯВЛЯЕТСЯ ТАЙМЕР, ЭТО ВРАГ ПЫТАЕТСЯ ВЫЗВАТЬ ПОДКРЕПЛЕНИЕ. УСПЕЕТЕ РАЗОБРАТЬСЯ ДО ТОГО, КАК ВРЕМЯ ВЫЙДЕТ, – ПОДКРЕПЛЕНИЯ НЕ БУДЕТ.

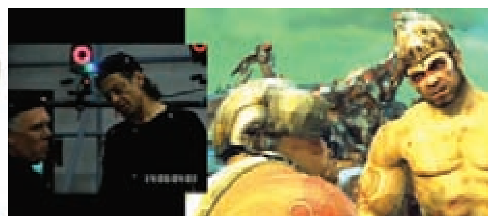
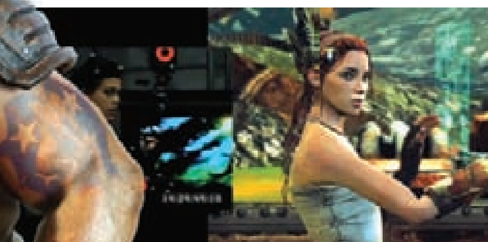
Первые лица

Энди Сёркис, кажется, лукавит, рассказывая, что сначала подключился к проекту как второй режиссер, и только когда увидел вторую редакцию набросков персонажей, решил попробовать себя в роли Манки. Его партнерша по Enslaved, 21-летняя актриса Линдсей Шоу, впервые участвовала в разработке видеоигры, снявшись до этого в нескольких американских телесериалах. Исполнившего роль Пигзи британца Ричарда Райдингса можно назвать ветераном игровой озвучки: его голосом разговаривают персонажи в Quake III, Dungeon Keeper, Fable II и Heavenly Sword.

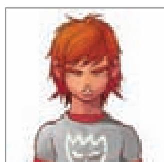
Студийное ноу-хау

Для записи сюжетных сцен использовалась технология performance capture, позволяющая максимально точно «захватить» мельчайшие движения не только тела, но и лицевой мускулатуры актеров. Звук по настоянию режиссера писали прямо на площадке, чтобы реплики звучали натуральнее. Фрагменты, которые потом переозвучивали в аудиостудии, записывались на компактные микрофоны, закрепленные на головах актеров – чтобы не стеснять движений, то есть, опять-таки, для пущей естественности.


Victoria II

Продолжение моей любимой глобальной стратегии я мельком увидел еще на E3 2010. Было очевидно: хоть исторический период и тот же, играться новая «Виктория» будет совсем по-другому. В этом есть и плюсы, и минусы. Попробую рассказать о них – и так, чтобы даже далеким от темы людям было интересно.



Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.global
Зарубежный издатель:
Paradox
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Paradox
Мультиплеер :
есть
Обозреваемая версия:
PC
Страна происхождения:
Швеция

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже





Для начала: разработчики отказались от жесткого набора уникальных исторических событий, прописанного для всех ведущих стран. Грубо говоря, раньше при игре за Россию геймер почти всегда натыкался на событие «Крымская война». Уникальные триггеры срабатывали тем чаще, чем важнее страна для истории (то есть, у Великобритании их было больше, чем у Парагвая) – иногда с выбором вариантов действий, иногда – без. Именно благодаря этому мир в «Виктории» развивался более-менее так же, как написано в учебниках. «Почти всегда» и «как правило» – вариативность, зависящая от действий игрока и AI; причем в основном именно игрока – чувствовалось, что именно я взял да изменил ход истории! Напротив, в других глобальных стратегиях, вроде Europa Universalis и Total War, после старта игры карта может быть перекроена абсолютно произвольно. События генерируются случайным образом, AI действует, как бог на душу положит. Российские колонии в Африке? Турция оккупирует Швецию? Пожалуйста. Это мне, как бы помягче сказать, не очень нравится. К счастью, в Victoria II до полного бардака дело не дошло.

Victoria II – компромисс между безудержной свободой геополитических симуляторов и историчностью линейных стратегий. У стран все же сохранились индивидуальные особенности. Например, Королевство обеих Сицилий и Сардиния-Пьемонт по-прежнему могут «превратиться» в Италию при соблюдении ряда условий. Большинство таких событий созданы «по мотивам реальных событий» и контролируются через систему национальных приоритетов; причем всегда можно взглянуть на список вариантов и понять, например, чего России не хватает до морально оправданного похода на Стамбул. Но большинство событий универсальны для всех стран и никак не привязаны к истории. Например, по случайному триггеру Россия может получить казус белли на любого соседа – хоть на Китай, хоть на Австро-Венгрию. То бишь, бац – и «мир признает Прагу исконно русским городом и не будет против, если Россия попытается вернуть ее себе силой». В старой «Виктории» такого произвола быть не могло.

Слова «морально оправданный» чрезвычайно важны. Victoria II – не военная стратегия; страстное желание захватить весь мир натыкается на противотанковые ежи исторической правды. Во-первых, армия – дорогое удовольствие; содержать ее во время боевых действий – уж совсем накладно. Затянувшаяся война может разорить даже самое состоятельное государство – и не факт, что добыча окупит расходы. Во-вторых, общественное мнение не одобряет агрессию. Да, сильная Россия может легко поглотить любого соседа помельче. Дай ей время – весь мир завоюет. Игрок волен ввязываться в любые авантюры – никаких формальных ограничений. Но крупные державы внимательно следят за поведением друг друга, и агрессор непременно будет наказан и ослаблен. Этот механизм – краеугольный камень глобальных стратегий от Paradox: за войны без повода и аннексию территорий других цивилизованных государств начисляются BB-очки (Bad Boy), они же «очки бесчестья». Набираешь, допустим, двадцать (напал на Швецию и отнял пару крупных областей) – и тебя уже не любят. Восемьдесят (включил в свой состав пару европейских середнячков) – страну ненавидит весь мир и мечтает стереть с лица Земли. У Гитлера, думаю, было бы все сто. А он, как известно, плохо кончил.

Ослабив хватку скриптов, Victoria II сильно прибавила в симуляции мироустройства. Например, гораздо лучше и точнее стала экономическая модель. Теперь каждый произведенный товар (хоть железная руда, хоть бутылка вина) не просто приносит энную сумму денег, а реально поступает на внутренний или мировой рынок, затем покупается и



Самое приятное – стилизованная политическая карта мира, обновляющаяся по мере его захвата. Россия, вперед!



Интерфейс просто идеален: сокращено число скучных таблиц, а оставшиеся сделаны максимально интересными.



Вверху: Война – что шахматы. Двигаем фигурки по провинциям-клеткам, заманиваем в ловушки. Но есть и отличия: бог на стороне больших батальонов.

используется клиентом (руда переплавляется в сталь, вино удовлетворяет, гм, нужды населения). Если потребителя не нашлось – товар идет в государственный резерв или попросту уничтожается (в этом случае производитель ничего не получает). Раньше в экономической модели было немало заглушек и дырок – вроде «продающихся в никуда» или «покупающихся из ниоткуда» товаров. Теперь гораздо интереснее проводить эксперименты, вроде «попробую-ка я запретить экспорт серы со своих шахт и обанкротить военные заводы соперника». Причем, как и прежде, контролировать торговлю можно вручную, а можно все поручить AI. Заводы при рыночной экономике строятся сами по себе, госкапитализм предполагает, что этим занимается правитель, то есть геймер. В любом случае все организовано очень просто и удобно; кто очень хочет – тот и лезет вглубь модели.

Зато микроменеджмент на уровне групп населения почти весь выпилен. Да, можно посмотреть, сколько ремесленников, рабочих или кустарей живет у вас в той или иной провинции, но вручную менять им статус (например, переучить крестьян в офицеров) не выйдет. Это происходит автоматически и зависит, в основном, от уровня жизни населения. Все логично: нищие рабочие вряд ли найдут деньги на обучение, а вот богатые постепенно меняют статус. Процесс можно ускорить, установив национальный приоритет «поддержка той или иной социальной группы». Вся эта «автоматика» была и в первой «Виктории», но плохо поддавалась какому-либо контролю; проще было накопить денег и вручную проапгрейдить народ. Да, и еще одно важное нововведение: добавлена группа населения под названием «кустари». В отсутствие фабрик и машинного производства они могут выплавлять сталь и обрабатывать древесину; работают не так уж эффективно, зато их много. Это дает шанс нецивилизованным государствам и исправляет важную историческую несправедливость. Известно ведь, что Индия в IX веке была одним из мировых лидеров в легкой промышленности. В первой «Виктории» тамошние жители хлопок выращивали, а что делать с ним – не знали. Смешно же.

Мелких изменений – полно. Например, в армии дивизионная структура сменилась бригадной (похоже на недавнюю военную реформу в России!); более реалистично организовано пополнение личного состава. Раньше, например, можно было набрать армию в метрополии (допустим, в Португалии). Хорошую, качественную. Потом взять и преобразовать на территории Португалии всех солдат титульной национальности в служащих или капиталистов – жалко ведь терять на войне. Набранные дивизии не исчезали, хотя числились в них уже «мертвые души». Допустим, начинается война, войска несут потери, и их нужно пополнять. Кто пойдет служить? В пуле «призывников» – только негры из африканских провинций. Но в армии считаться они будут португальцами – со всеми вытекающими отсюда бонусами к выучке… Теперь все честно: каждый воин в бригаде непременно привязан к конкретной группе населения в родном городе.

Половина удовольствия от Victoria II – сидеть и разбираться, как в ней все устроено, на что влияют те или иные цифры и вообще откуда они берутся. В Paradox не раскрывают детали экономической модели – и фанаты на форумах сами строят таблицы, пытаются догадаться о правилах. Это замечательно. Но в первой части, например, так было найдено немало эксплойтов – дырок в игровой механике, позволяющих легко добиться победы. Самый простой пример: страна, с которой вы находитесь в наилучших отношениях, готова обменивать пять любых своих колониальных провинций на три ваших. Подлизываетесь к Великобритании подарками – а потом за несколько лет по формуле «три на пять» перекупаете у нее всю Индию. Такие методы даже были занесены фанатами в специальный кодекс поведения – дескать, негоже играть в «Викторию» так. В сиквеле самые крупные дырки-эксплойты были закрыты, иногда драконовскими методами (например, торговать провинциями и технологиями теперь полностью запрещено). Наверное, это самое важное достижение игры.

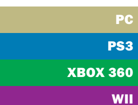
Впрочем, настоящие ценители жанра подобными глупостями и так не занимались. Глобальные стратегии нельзя «пройти» – задачи здесь геймер ставит сам перед собой. Мне, например, было интересно построить максимально консервативную абсолютную монархию, которая живет за счет сырья из многочисленных колоний и обороняется туземными дивизиями. Такая держава не сможет захватить весь мир – но для успеха достаточно лишь создать ее, сделать крупной, сильной, стабильной и готовой к отражению внутренних и внешних угроз. Другой вариант – взять Японию и попробовать воссоздать Великую восточноазиатскую сферу взаимного процветания, не поддаваясь при этом на провокации США.

В настоящий момент у Victoria II есть одна, но очень важная проблема: баланс требует доработки. Игра большая и сложная, и до релиза не удалось отладить все внутренние механизмы. Например, все крупные державы (и игрока, и AI) страдают от непропорционального засилья повстанцев. Иногда половина Европы – под контролем революционеров! Напротив, деньги после изобретения пары базовых технологий достаются слишком легко. Впрочем, эти и другие недостатки легко поправимы – если не официальными патчами, так любительскими модами. Сложнее – с сокращением историчности игры (повторюсь, именно за нее я так любил первую «Викторию»), но и к этому можно привыкнуть.

ОЦЕНКА 9.0



Слева: Работа правителя не из легких, постоянно нужно принимать РЕШЕНИЯ.





Ваш дружелюбный сосед

Не нужно большой прозорливости, чтобы сообразить, в какую игру тыкали пальцем на собраниях Activision когда ориентировали канадских разработчиков в вопросах создания Shattered Dimension, уши Batman: Arkham Asylum торчат отовсюду – подчас даже из самых неожиданных мест. Нельзя не признать: в Beenox очень изящно модифицировали «под себя» механику grapple gun, соорудив, пожалуй, наиболее простую и удобную систему полетов на паутине, которая наверняка станет стандартом для будущих игр о Человеке-Пауке. Любопытные факты на загрузках и досье на героев также можно лишь приветствовать. А вот топорный stealth и неказистое «паучье чутье», вдобавок ко всем шишкам detective mode собравшее еще и урожай собственных, лестных слов не заслуживают. Апофеоз – первая же битва с финальным боссом, словно под копирку срисованная с галлюциногенных уровней Пугала.



Артём Шорохов

› Spider-Man: Shattered Dimensions

«Мне очень нравится придумка использовать разом четырех Спайдерменов в одной игре, это чрезвычайно удачная идея! Как будто получаешь четыре игры, четыре версии одного великого героя».
Стэн Ли

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PC
Жанр:
action.beat'em_up/ action.stealth
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Beenox
Мультиплеер:
нет
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Страна происхождения:
Квебек (Канада)

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже

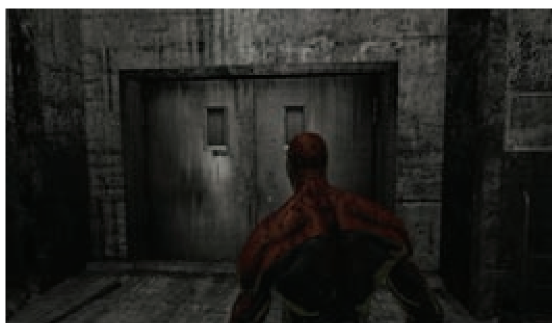


Свой десятилетний юбилей канадская студия Beenox отмечает с размахом – созданием «самой масштабной игры из всех когда-либо разрабатывавшихся в Квебеке». По случаю запуска прямо на улице города, у подножия десятиэтажного здания студии, был устроен настоящий праздник, собравший четыре тысячи гостей. Для Beenox (да и для Квебека) это действительно большое событие: впервые за все десять лет своего существования студия сделала не ремесленнический порт и не мелкобюджетную халтурку по лицензии мультфильма, а настоящую большую игру, от и до разработанную собственными творческими силами.

К созданию Shattered Dimensions подошли во всеоружии. Сам Стэн Ли не только в каких-то аспектах консультировал (по большой части, все-таки рекламировал) проект, но и даже озвучил некоторое количество текста от лица Рассказчика, были наняты лучшие художественные кадры Квебека, оркестровая тема заказана обладателю «Эмми» Джеймсу Дули, сценарий поручен Дэну Слотту, пусть не самому популярному, но зато трудолюбивому автору онгоинга Amazing Spider-Man (забавный факт: прежде чем податься в Marvel именно он написал для DC один из сюжетов цикла Arkham Asylum – шеститомник Living Hell), а неизменно декларируемое «тесное сотрудничество с Marvel» действительно дало плоды: все тринадцать «именных» противников Паука (среди них трое – «нуарный» Хаммерхэд и «2099-е» Октопус и Хобгоблин – впервые появились в чуждых им сеттингах) разработаны теми самыми людьми, у которых есть на это полное право. Казалось бы, всего этого с лихвой достаточно, чтобы Бобби Котик мог максимально помпезно анонсировать игру, назвать ее мечтой фаната и смело плюнуть в спины предыдущим разработчикам, заклеймив их работу словом «отстой»*. Оставив на его совести этическую сторону вопроса, замечу, что это закономерный и давно ожидаемый шаг: издательство Activision, как арендатор «паучьей» игровой лицензии, вот уже много лет испытывает терпение Marvel, всякий раз не дотягивая совместные про-

Паучий квартет

Любопытно, что всех четырех Пауков специально для игры озвучили актеры, хотя бы раз подарившие Питеру голос в прошлом. Дэн Гильвезан (2099) – в Spider-Man and His Amazing Friends (1981-1983), Кристофер Дэниел Бэрнс (Noir) – в Spider-Man 1994 года, Нил Патрик Харрис (Amazing) – в Spider-Man: The New Animated Series (2003), а Джош Китон (Ultimate) – в The Spectacular Spider-Man (2008-2009).





Вверху: Созерцание мускулистой спины героя в неповоротливых «полуинтерактивных» сценах выслушивания вражеских нотаций – одна из самых раздражающих черт игры. Ну в самом деле, Солид Снейк по микроволновке полз быстрее! Причем по делу и всего один раз.

екты до определенной черты, за которой игры уровня «недурно для дешевой ерунды» вдруг превращаются в настоящие бронебойные хиты. Впрочем, будем честны с собой – тот факт, что долгожданный «блокбастер про Человека-Паука» был отдан на откуп разработчикам, у которых нет за душой не только ни одного хита, но и даже ни одной толковой самостоятельной игры, уже был первым тревожным звоночком, просигналившим о том, что у Activision нет либо более подходящей студии, либо желания расставаться с подобающими проекту подобного уровня деньгами.

Впрочем, факты налицо: Beenox обеспечила отличную картинку, внятную игровую основу и приличную боевую систему – «скелет» игры вышел гармоничным и стройным, бери да украшай его плотью и мышцами – тем самым геймплеем, за которым, как всегда кому-то кажется, дело не станет! И вот тут-то нашла коса на камень. Скажем это сейчас, чтобы не делать большие глаза в финале статьи: игра получилась скучная. Яркая, динамичная, красивая, но только не увлекательная. Впервые опробовав ее, всякий геймер испытывает чувство эйфории – «Ух ты! Наконец-то! Все кругом врут! Именно такую игру о Человеке-Пауке я всегда и ждал!» Кредит геймерского доверия в первые же десять, пятнадцать, двадцать минут знакомства с любым уровнем, любым фрагментом игры, Shattered Memories получает просто огромный. Первый уровень чаще других называют любимым не потому, что он как-то особенно интересен, нет. Он – в новинку. Он – та демоверсия, которая сразу же, без утайки продемонстрировала все wow-пойнты игры, все дальнейшее знакомство с которой пройдет под знаком затухающего интереса, скольжением по неуклонно падающей кривой.

Причина? Отсутствие на том самом скелете достаточного количества геймплейного мяса – такое ощущение, что главный креативный человек студии придумал несколько идей, сделал один уровень и вдруг уволился, а вся оставшаяся команда доделывала игру, старательно копируя имеющуюся эпизодную схему в каждый уровень, заполняя пустоты запертыми комнатами, полными врагов. Схема проста и очевидна: где бы ни оказался Паук (любой, хоть Удивительный, хоть какой), он всякий раз будет трижды догонять босса, трижды биться с ним, заранее зная, сколько раз предстоит повторить палитру действий, трижды спасать каких-нибудь рабочих… Да, я утрирую, но идея, думаю, ясна: в конструкторе левел-дизайнеров – всегда один и тот же набор кубиков, давно известных геймеру, и вся игра построена только из них: ни разу, за парой мелких и не самых удачных исключений, она не предложит какую-то уникальную сцену, которая не повторилась бы потом многократно. Сами кубики, впрочем, весьма недурны на вид, пусть каждый и не без червоточины. Выпадет синий – бьемся с боссом на кулачках с видом от первого лица (шесть типов ударов, но нет никакой разницы между ними). Красный – со всех восьми ног удираем на паутине от какого-нибудь взрыва или потока (если попеременное нажатие одной и той же кнопки и отсутствие всякой интриги можно так охарактеризовать). Оранжевый – и вот уже Питер Паркер 30-х годов должен крадучись во тьме очистить подворотню от гангстеров. И везде заложники, попавшие в беду рабочие, запертые ученые… Вы их возненавидите, честно. Уж точно – когда их спасение вдруг решат «разнообразить» тикающим таймером и вы наконец обратите внимание, что бравый Человек-Паук тратит по полторы секунды на то, чтобы дружелюбно и по-соседски отсалютовать каждому, и обязательно скажет – в тысячный раз! – что-нибудь о силе и ответственности.



Вверху: Подборку альтернативных костюмов можно критиковать, но сам подход нельзя не приветствовать. Например, для Noir-вселенной сделали тот самый костюм, который предлагался еще на стадии обсуждения комикса, но был забракован. А в этом наряде Питер появлялся в одном из эпизодов с участием Фантастической четверки. Кстати, на спине приколота записка от Джонни Шторма, владельца одежки. Надпись лаконична: «Пни меня!»

В прошлом студия Beenox занималась, как правило, портированием чужих игр под платформу Windows PC (в числе недавних работ – две игры о Человеке-Пауке, преданные Бобби Котиком анафеме), из-за чего, как принято думать, так сказать, «в народе», игры «портятся». На сей раз портированием ведает сам автор оригинальной игры – все та же студия Beenox. Когда именно подоспеет порт – пока не ясно. Были слухи, что владельцы ПК примутся летать на паутине уже в ноябре, но, пока готовился номер «Страны Игр», эта информация так и не подтвердилась.

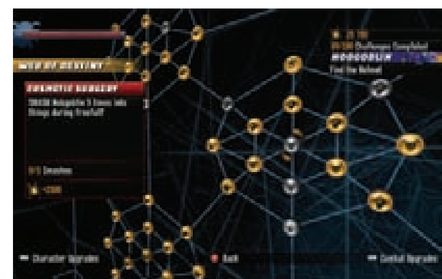


Слева: Поклонники боевых жаб обязательно оценят комбо-финишеры в Amazing-вселенной.

* Нынешней весной глава Activision приложил в своем высказывании «все игры про Человека-Паука за последние пять лет», а значит не только и впрямь слабые Spider-Man 3 и Spider-Man: Friend or Foe, но и более достойные Spider-Man: Web of Shadows и Ultimate Spider-Man.

Паутина судьбы

Весьма интересный подход к жанру «развлекай себя сам» разработчики нашли в неожиданном, казалось бы, месте – в прокачке. Подход, тем временем, прост, изящен и с успехом опробован в мультиплеере Call of Duty. Суть его в том, что набрать побольше необходимых для развития боевых навыков и покупки улучшений очков опыта получится не в драке с врагами и даже не в поиске запрятанных паучьих эмблем, а путем методичного выполнения приписанных ко всякому конкретному уровню челленджей. Замкнутый круг, белка в колесе: хочешь посмотреть новые приемы, купить еще один альтернативный костюм или убыстрить регенерацию здоровья, будь любезен дерись не эффективно, но эффектно. Например, постарайся прикончить разом десять врагов тем самым ударом, от которого меньше всего толку, или швыряйся взрывоопасными бочками в толпу до тех пор, пока не загорится единовременно нужное число неприятелей. Жаль, что и здесь тему не отработали как следует: половина заданий раз от раза повторяется, да и особенной выдумкой эти «как бы ачивменты» похвастаться не могут.





Автоматическое нацеливание паутины на «точки быстрого реагирования» – именно то, что было нужно играм о Человеке-Пауке. Спасибо, Бэтмен!

Еще раньше вы начнете подмечать, что и сюжета как такового здесь, в общем-то, нет. Его заменяет все та же схема-конструктор, предполагающая завязку (в начале игры), затяжную битву с боссом всея злодейства (в финале) и двенадцать квестов вида «отбери у суперзлодея очередной обломок Скрижали Порядка и Хаоса». (На случай, если вам интересно, – да, все обломки совершенно одинаковой формы.) Так вот, вся работа сценариста Marvel Дэна Слотта, как оказалось, заключалась лишь в том, чтобы написать аутентичные реплики Питера Паркера для «стандартных ситуаций» (считается, что фанаты комиксов души не чают в том, как Паук вечно комментирует происходящее окружающим и самому себе) и не несущие смысловой нагрузки, но при этом смешные, едкие и колкие (как думает, преимущественно, не только сам Питер, но и многочисленные фэны) перебранки с боссами во время каждой из многочисленных встреч. Где-то между ними – подменившее само понятие «скриптовый видеоролик» выслушивание вражеских закадровых монологов, в то время когда сам Питер или просто стоит, или вынужден идти вперед медленным героическим шагом, отняв у геймера всякую иную функцию управления. И не спешите ловить меня за язык, когда я постоянно вспоминаю именно Питера Паркера. Уж не знаю, в том ли дело, что Дэн Слотт работал со Спайдерменом только на линейке Amazing, или в том, что боссы Activision решили не путать, гм, «казуальных комикс-геймеров», но все четыре Паука разными, но похожими голосами выдают весьма однородный стилистически текст – настолько, что их попросту не получается воспринимать разными героями. Конечно, Мигель О'Хара, человек под маской Паука из будущего, ввинчивает время от времени свое фирменное словечко «shock»**, а рассудительный и уравновешенный Питер из прошлого говорит помедленнее и со специфической «нуарной» хрипотцой, сами реплики по духу и тону мало различны между собой и все как одна – будто бы из Ultimate-вселенной, родного мира самого молодого Человека-Паука, старшеклассника Питера Паркера. Наверное, это правильно. Но это не то, чего я лично ожидал от игры, главной своей отличительной чертой провозгласившей «четыре непохожие вселенные» и не раз заострявшей наше внимание на том, что под одной обложкой мы получим словно четыре разные игры. Кстати, об этом.

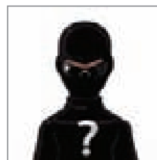
Организовано все очень просто. Помимо обучающего и финального этапов, Shattered Dimensions состоит из двенадцати безбожно затянутых уровней, на прохождение каждого из которых потребуется примерно час. Все они разложены на три отрезка-цикла по четыре штуки в каждом: Amazing, 2099, Noir и Ultimate. Внутри отрезка можете выбирать любой, но следующая пачка откроется лишь после того, как целиком одолеете предыдущую. Если не обращать внимания на вычурный дизайн и графические фильтры, присущие каждому измерению, а обратиться прямиком к геймплею, увидим, что о «четырех разных играх» рекламщики раструбили сгоряча: помимо ориентированного

Внизу: Свет – главный враг «нуарного» Паука. На свету враги мгновенно замечают его хоть спиной, хоть ухом, хоть шестым чувством.



МНЕНИЕ

АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



Shattered Dimensions напоминает сборник ошибок геймдизайнера. Тут вам и пускание пыли в глаза (разные измерения – разные игры), и беда с камерой (ползание по стенам и тейкдауны в «Нуаре» – сущий кошмар) и, самое главное, ничем не оправданное, бессмысленное растягивание продолжительности игры посредством злостного самокопирования. При этом ведь есть же и совершенно чудесные отдельно взятые уровни (например, поединок с Песочным человеком), и классные переходы в режим от первого лица, и удобная система полетов на паутине, и опять-таки четыре разных Паука. Вот только все эти плюсы столь бездумно утоплены в минусах, что за прекрасное просто-напросто не хватает ни сил, ни терпения держаться. Сделай Beenox игру втрое короче – хорошее с плохим разом уравнялось бы, и уже одно это было бы хорошо. А Shattered Dimensions напоминает ситуацию с неплохой шуткой, которую рассказали трижды: сначала смешно, потом ненужно и, наконец, уже раздражает.



Паук и Пустота

Собрав в одной игре не просто целый мир, но целых четыре мира, пригласив не просто сценариста, а сценариста, хорошо знакомого с материалом, разработчики бездарно растратили весь этот потенциал на пунктирное двустишие о том, как Человек-Паук у боссов камни отнимал. Для игры, выстроенной по принципам story-driven, недопустимо отсутствие, собственно, story, и уж тем более – заставок и персонажей. Получился этакий Человек-Паук в вакууме. А ведь как можно было разукрасить эту хорошую, в сущности, задумку – одними только персонажами второго плана; даже самой плохонькой экранной истории как воздух нужны диалоги и действующие лица. «Нуарная» Фелиция Харди, «Удивительная» Мэри-Джейн Уотсон, «Ультимативная» Гвен Стейси, «2099-я» Лайла – это ведь настоящий дрим-тим! Увы, ничего этого нет – только уровень-труба с надоедливым боссом, который, получив обломок Скрижали, злодейски расхочется и убежит устраивать засаду. Никакого сближения с главным героем даже не предполагается: маска намертво приросла к его лицу. Это не бог весть какая беда, но ведь обидно!



Подобное невнимание к деталям делает и без того пустую игру вдобавок еще и пресной. В компенсацию и вселенского равновесия ради настоятельно рекомендую найти и прочесть кроссовер Питера Дэвида Spider-Man 2099 meets Spider-Man. Сюжет о том, как Паркер и О'Хара нечаянно поменялись местами, может быть, и не слишком свеж, но это хотя бы сюжет!





на stealth «Нуара» все прочие Пауки практически идентичны. «Сквозная» боевая система подразумевает лишь разную анимацию ударов и комбо, по-разному работающие суперлинейки в Ultimate и 2099 да парочку ни на что не влияющих прочих различий. Собственно «нуарные» уровни во всем следуют этой же формуле с одной-единственной оговоркой: вооруженные бандиты не расстаются с автоматами с той же легкостью, что и лучшие в мире элитные наемники с соседних уровней, и в ответ быстро шпигуют свинцом всякого, кто пытается вступить в рукопашную. Приходится перебегать (или переползать – по ситуации) из тени в тень в поисках удобной позиции (каковой считается любое темное место в радиусе нескольких метров от жертвы) и одной кнопкой активировать скриптовый тейкдаун. На фоне незамысловатых драк с десятками противников на трех прочих участках, Noir-забеги ощущаются глотком свежего воздуха, хотя, по совести говоря, stealth здесь совершенно картонный.

Благодаря всему уже описанному, а также многочисленным мелким упущениям игровой режиссуры (честное слово, за отдельные моменты кому-то хочется как следует дать по рукам), вся «обыденная часть» игры воспринимается этакой обязаловкой, которую надо «просто пережить». Надо, Федя, надо. Ведь после всех этих интересных, но давно надоевших комнат, внезапных «выключений» паутины в неугодных левел-дизайнерам местах, маниакально повторяющихся ситуаций, за которыми следишь уже одним глазом, вторым блуждая по корешкам книг в шкафу – после всех этих радостей впереди будет босс (а позади – две дежурно безрезультатные встречи с ним). Босс, которого, если повезет, как следует обдумали и представили интересным и сильным противником. Повезло – получите пять, а то и десять минут удовольствия от собственной догадливости, уникальной анимации и долгожданной терапии путем прикладывания чего-то новенького к уставшему от нехватки впечатлений месту – иногда к большим пальцам рук, иногда – к мозгу. Правда, порой даже боссы могут оказаться пшиком (как ни странно, и сам Дэдпул, и весь его уровень – скука смертная, хотя и тот, и другой выглядят поначалу ну очень многообещающе и даже в чем-то ломают шаблон), но зато – интрига!

Главное, не сравнивайте их с боссами из Web of Shadow – вообще ни в чем эти игры не сравнивайте, кроме графики, – и все будет хорошо.

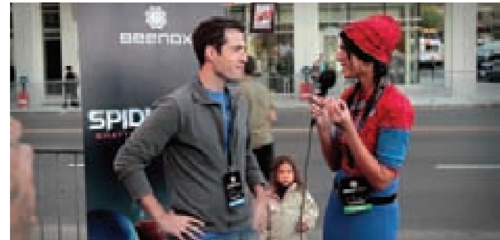
При этом – есть, ведь есть в игре много хорошего! Находки, придумки, дизайнерские решения. Здесь очень во многом чувствуется хорошая порода, но этим так настойчиво и неумело тычут в лицо час за часом, совершенно забыв, что есть еще множество элементов, требующих доработки и внимания, что подступающее раздражение не всегда получается подавить. Порой даже приходит в голову, что Shattered Dimensions вполне могли бы сделать российские разработчики, которые уже научились выстраивать классную картинку, но пока не в состоянии – ни с какими бюджетами! – сделать сообразно классную игру.

Давайте замкнем круг. Spider-Man: Shattered Dimensions – механистический хит, топовая работа ремесленников, создавших отличную основу, но не сумевших достойно ею распорядиться. Медаль за «арт-дизайн» – единственное достижение и единственный повод припомнить в будущем этот эксперимент Activision по превращению денег в блокбастер. Как ни жаль это констатировать, но если вы любите Человека-Паука, у вас и впрямь нет другого выбора, кроме как купить Shattered Dimensions и «отработать» собственным натренированным удовольствием потраченные деньги. Конечно, не стоит делать из работы Beenox монстра – это вполне приличная игра из числа тех, каким мы всей душой радовались еще каких-то семь-восемь лет назад, но выполненная на самом высоком художественном и вполне современном техническом уровнях. А то, что не заладилась в плане творческом по нынешнему (это важно!) стандарту, – это еще не всякий и заметит. Ведь все тут, вроде бы, есть, как по учебнику. Только делалось, как будто и не для тебя, а для учебника да, быть может, будущего сиквела. А какая в том учебнике радость? Одна сплошная польза и эффективность.

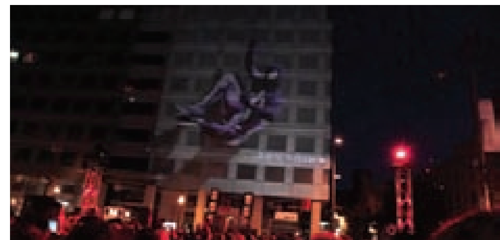
ОЦЕНКА 7.5

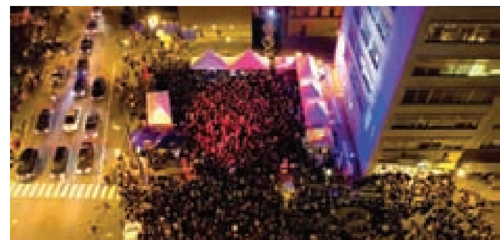
** Эвфемизм известного бранного f-слова, полученный путем скрещивания его с другим ругательством – «shit». Так первый сценарист линейки Spider-Man 2099 Питер Дэвид сохранил «взрослую» речь под «детским» цензом. «С какого шока?!» – возмутился бы Мигель.

Упомянутый в начале статьи праздник-юбилей и впрямь удался на славу: за целый день на улице собралась четырехтысячная толпа желающих первыми сыграть в новый хит отечества, а вечером всех гостей ждало яркое шоу с видеотрансляцией игры прямо на здание студии. Очень похоже на прошлогодний киевский S.T.A.L.K.E.R. Fest, и это хороший комплимент!









Do Whatever a Spider Can?

Для успешного beat'em up, условно говоря, требуются две вещи: обилие возможностей в боевой системе и разнообразие ситуаций, к которым эти возможности были бы применимы. В Shattered Dimensions таких ситуаций всего две: «просто враги» (которым достаточно однокнопочного комбо, но если хотите, можете применить и весь прочий арсенал) и «защищенные враги» (к которым нужно зайти за спину, использовав захват паутиной). Маловато для четырнадцати часов геймплея! – Вы прослушали короткую версию рассказа о том, как разработчики профукали хорошую боевую систему.

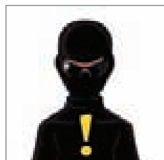
Отдельно хочется выразить еще одно недоумение. Странно видеть боевку SM:SD столь тяжеловесной – в ней нет и тени той плавности и легкости, с которой Человек-Паук расправляется с врагами в мультфильмах, комиксах и кино. Доходит до странного: там, где Бэтмен порхает словно бабочка, имея в арсенале возможность изящно уйти от любого встречного удара, Человек-Паук частенько запускает комбо в молоко и то и дело ловит лицом болезненные тычки просто потому, что не обучен адекватно реагировать на действия противников во время собственных атак. Надо ли полагать, что юристы Activision сочли заимствование системы free-flow combat той чертой, переступать которую не стоит.

R.U.S.E.

Нельзя делать игры для узкой аудитории – это и невыгодно, и карма может здорово пострадать. В Ubisoft по старой, видимо, памяти на эти моменты закрывают глаза; как следствие, недораскупленные тиражи «консольной RTS» налицо. Неужели пример Tom Clancy's Endwar не стал определяющим?

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ



Святослав Торик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
strategy.real-time. historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
«Бука» (PC)
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб» (PS3. Xbox 360)
Разработчик:
Eugen Systems
Обозреваемая версия:
PC
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, online
Страна происхождения:
Франция

ДАТА ВЫХОДА: уже в продаже





Решив на всякий случай погодить с ярлыками, я скачал демку игры для PS3 и сравнил управление, благо все остальное относительно соответствует (хотя скорость обновления level of detail на приставке явно ниже среднего). Мониторов с технологией multitouch у меня под рукой не оказалось, так что сравнивал исключительно джойпад против клавиатуры с мышью. Должен сразу отметить, что двуручный манипулятор показал себя с лучшей стороны – не в последнюю очередь благодаря некоторым существенным изменениям в интерфейсе в PS3-выпуске R.U.S.E. Однако лично мне привычнее играть в версии для PC, так что именно ее и засунул под микроскоп.

Первое, что всегда хочется выбрать в главном меню после настройки опций, – кампания на одного игрока. Как минимум, чтобы вникнуть в правила игры: как что устроено, какие механизмы являются ключевыми, где пасутся самые вкусные ресурсы и все такое прочее. Ну и сюжетом себя развлечь, хотя какой нынче у глобальных стратегий сюжет? Да еще и у RTS по Второй мировой, каждое событие которой трижды обсосано до косточек?

Отвратительный, доложу я вам, сюжетец. Убогая, бездарная, извращенная в самой своей сути фантазия восьмиклассника, возникшая у него при прочтении очередной главы из «истории отечества», свежеиспеченной таким же ленивым и некомпетентным, как этот школьник автором. Чтобы не быть голословным, раскрою нехитрый сюжет синглової кампании R.U.S.E.: некий американский генерал совершает одну серьезную ошибку за другой из-за женщины-двурушницы, которая поставляет ему неверные сведения. Другой американский офицер – лейтенант на взлете карьеры – считает, что пресловутый генерал задвигает его и не выдает заслуженные медали, но вскоре и к нему приходит пресловутая женщина и начинает все портить. Все это на фоне величайшей трагедии Европы, напомню. Ближе к концу игры американцы охотятся за секретами нацистских ученых наперегонки с Красной Армией – хорошо хоть в спину нашим не стреляют, как в Sniper Elite: Berlin 1945.

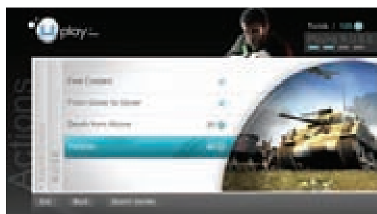
Иллюстрирует всю эту вакханалию набор роликов, которых лучше бы не было вовсе. Поставлены отвратительно, озвучены еще хуже (парадокс: актеры русского озвучения сработали заметно профессиональнее актеров оригинала), реплики неестественны, а картинка в целом вызывает мощное отторжение.

Ну да ладно, мы здесь все-таки не ролики собрались смотреть. Игровой процесс поначалу кажется действительно интересным и разнообразным. До шестой миссии, например, не дают базу, обучая микроменеджменту войск – это сама по себе очень интересная игра в игре в полузабытом жанре Squad-Based RTS. С появлением возобновляемых ресурсов R.U.S.E. открывает совершенно иной геймплей. И вот тут, скажу честно, я не встречал аналогов. Сознавая, что миром стратегий в реальном времени правят быстрые, аркадные в своей сути хиты вроде Company of Heroes и, с недавних пор, StarCraft II, французы пошли своим путем. Во-первых, отказались от самого понятия доминирования (у кого больше пространства/точек с ресурсами, тот и король), а во-вторых, сознательно замедлили игру. R.U.S.E. позволяет выстроить крепкую оборону, пользуясь только самыми дешевыми юнитами и природным ландшафтом, а потом уже совершать разведывательные вылазки и готовиться к атаке.

Сюда очень хорошо вписывается основополагающая концепция проекта – уловки (собственно, ruse в переводе с английского означает «военная хитрость»). Это такие сверхвозможности и привет от главнокомандующих из C&C: Generals – на определенный отрезок

Uplay vs Steam

Изначально R.U.S.E. целиком и полностью затачивалась под печально известную игровую систему Ubisoft Online Service Platform. Но поскольку весенние продукты французского издателя показали работу серверов не с лучшей стороны, в конце концов от нее решили отказаться. Однако не насовсем. Игра одновременно поддерживает и Steam для сопутствующих функций вроде автоматического обновления, достижений и прочего стандарта, и Uplay – это система достижений и награждений, которые взаимодействуют между первыми проектами, созданными под UOSP. Например, прошел Splinter Cell: Conviction – получил Uplay Points – купил на них эксклюзивный танк в R.U.S.E. или метательные ножи для Assassin's Creed II. Очень хорошая система, жаль привязка у нее дурная.




В любой момент времени камеру можно как удалить до ракурса «стол с картой в штабе»...


...так и приблизить, разглядев количество бревен в кузове грузовика.

времени можно в рамках одного боевого сектора ускорить передвижение своих подразделений; увидеть полную информацию по войскам противника; отменить панику у своих солдат, заставляя их сражаться до победного; включить режим радиомолчания, при котором заныкавшиеся в лесу войска нельзя обнаружить, не подойдя к ним вплотную. Штука столь же удобная, сколь и назойливая: поначалу крайне сложно привыкнуть к постоянному использованию этого инструментария. А потом выясняется, что только настоящий мастер уловок способен выиграть сражение в R.U.S.E.


Высадка на побережье Франции глазами ее граждан. А несчастного генерала наша подколодная двурушница отправила на многострадальный берег Омаха.

Таким образом, R.U.S.E. делится на три относительно равные геймплейные части: микроменеджмент войск, экономика базы (к ресурсам еще нужно проложить маршруты, а потом беречь конвой от посягательств) и уловки. Самое восхитительное, что ни один из этих моментов не проседает, тактика типа «построил бункеры и забыл» прокатывает ровно до того момента, когда враг раскусывает эту тактику – а происходит это после первого же обмена выстрелами. Хотя вот с AI все достаточно просто даже на самом сложном уровне (он там, правда, читерит даже в большем масштабе, чем тупит). С компьютером отлично работают все приемы, выстраданные на десятках клонов Warcraft и C&C конца девяностых: «засланный казачок», круговая оборона, засады и прочие вещи откуда-то из глубин пытливого детства.

Весьма вероятно, что в последний момент разработчикам пришлось переиграть некоторые моменты. Для пущего антуражу на каждом уровне кампании постоянно ведутся бои, вмешаться в которые игрок не может. Сделано это ограничение просто: дальше определенных границ послать войска нельзя, курсор внезапно становится неактивным. И если сразу за этой границей торчит «Тигр» (а за него дают 40 очков!), неторопливо аннигилирующий все живое в радиусе стрельбы, то даже если я отправлю к нему вплотную пачку Tank Destroyers, они ничего не смогут сделать. Заграница-с, не положено-с.

Но в действительности проблем у R.U.S.E. ровно одна: в нее никто не хочет играть. Она действительно крута по игровым возможностям, но слишком уж нетороплива – одна сессия 1 на 1 может длиться больше часа! К тому же очень хочется пожаловаться на интерфейс (независимо от версии) – почему-то игра отказывает мне в праве быстро выбрать одного юнита и послать его на разведку или самоубийственную миссию; приходится долго целиться курсором, крутить колесико мышки и чертыхаться. Создатели «военной хитрости» определенно перехитрили сами себя, хотя вот Act of War в свое время у них вполне приличная получилась.

ОЦЕНКА 7.0



Слева: Этот момент особенно четко напомнил игру Warfare – тоже, в общем-то, неторопливую RTS из позапрошлого года. Там, правда, не было стройбазы и уловок, зато был великолепный микроменеджмент войск.


Слева: Периодически игра делит экран на две части, в одной из которых продолжается масштабное побоище, а в другой крутят ролик на движке. А что, Quantic Dreams можно, а Eugen Systems нельзя?



Евгений
Закиров

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.horror
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Blue Castle Games
Требования к компьютеру:
CPU 2 ГГц, 1 Гб RAM, 256 Мб VRAM
Обозреваемая версия:
PlayStation 3, Xbox 360
Мультиплеер:
co-op/vs, online
Страна происхождения:
Канада

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже

Dead Rising 2

Зомби повсюду. Их число растет с каждой минутой, неутолимый голод заставляет их сражаться за каждый кусочек человеческой плоти. Отвратительные полуразложившиеся трупы собираются в большие – иначе это никак не назвать – стаи и высматривают новую жертву, чтобы наброситься на нее всем скопом и сожрать заживо.

Зомби! Тысячи их! И негде спрятаться, не у кого просить помощи. Остается только одно – расчищать себе дорогу, используя доработанный метод выживания в тамбовском трамвае. Да, надо взять в руки первый попавшийся предмет и, расталкивая им мертвечину, как-то вырваться из оцепления, чтобы продолжить заниматься своими делами. Как-то это… напоминает первый Dead Rising? Именно! Несмотря на пространные заявления разработчиков и тот факт, что созданием сиквела занимались уже не японцы, а специально нанятые канадцы (потрудились Blue Castle Games на славу, в Capcom даже решили студию выкупить и давать ей еще больше ответственных заданий), он получился очень похожим на оригинал. Но, слава богу, нашлось место, во-первых, существенно важным нововведениям, а во-вторых – пересмотру отдельных деталей концепции. В основном тех, что касались сложности. Привыкли думать, что игры от Capcom должны быть максимально трудными, с читерскими боссами и множеством неприятных хитростей? Ну, что ж, Dead Rising 2 этим требованиям отвечает лишь отчасти.

Какова ключевая идея молодого зомби-сериала? Главным образом, показать несколько тысяч потенциально опасных противников в кадре и предложить ровно столько же способов расправы над ними. Но чтобы процесс не выглядел утомительной рутиной и не надоедал спустя пару часов, геймплей также наделили множеством условий и условностей. На первый взгляд кажется, что они только мешают, делают простые сюжетные эпизоды неоправданно сложными, серьезные сцены – нелепыми, а саму игру – непонятной. Но стоит дать шанс показать систему в целом, посмотреть несколько сюжетных роликов, и от былого недовольства не останется и следа. Причем сильный сюжет, который мы отмечали еще в превью в прошлом номере, действительно может считаться достойной мотивацией для того, чтобы продолжать прохождение даже после многочисленных неудач и, следовательно, необходимости регулярно переигрывать сначала.

Главный герой сиквела, мотоциклист Чак Грин, в отличие от бесцеремонного репортера Фрэнка Веста из первой части, поначалу напоминает типичного угрюмого мужика, каких рисовали на обложках beat'em-up'ов в девяностые годы. Уж мощную челюсть и выдаю-





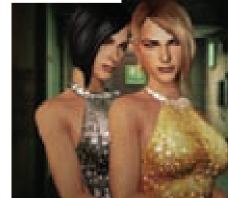
СВИХНУВШИЙСЯ МАСКОТ СЛЭППИ СПРАВЛЯЕТСЯ С ВОЗЛОЖЕННОЙ НА НЕГО ЗАДАЧЕЙ, ВЕДЬ В САМОМ ДЕЛЕ СТАНОВИТСЯ ЖУТКО ОТ ТОГО, КАК У ЧЕЛОВЕКА МОГУТ СЪЕХАТЬ НАБЕКРЕНЬ МОЗГИ.

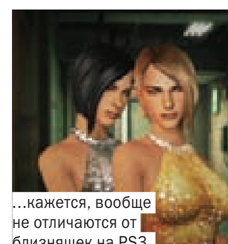


Вверху: Плакаты Playboy, к сожалению, редко замечаешь в спешке. И то же самое можно сказать про многие другие мелочи. Про ту же возможность смешивать коктейли можно вообще ничего не знать, если не обратить внимание на подсказку и не попробовать сразу же что-нибудь сделать.

Грех сравнения

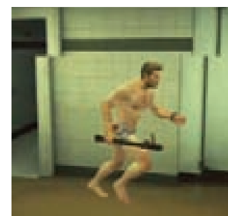
Заниматься сравнениями версий игры для разных платформ – дело неблагодарное, но в случае с Dead Rising 2 без этого обойтись никак нельзя. Несмотря на то, что по части геймдизайна сиквел нашумевшего экшна про миллионы способов уничтожения зомби находится на высоте, техническая реализация все же подкачала. Где-то это заметно сильнее, где-то нет. Наша задача – подсказать людям, у которых дома имеются сразу две домашние платформы, наиболее оптимальный для них вариант. И пожурить Capcom за некоторые не совсем понятные решения.


Близняшки в версии для Xbox 360…


…кажется, вообще не отличаются от близняшек на PS3.

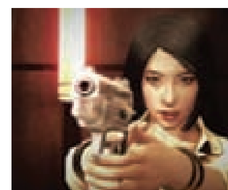
Dead Rising 2 продается в версиях для PS3, Xbox 360 и PC. На момент подготовки материала мы успели пройти только консольные варианты. С PC все просто: так как технические сложности связаны именно с приставочным железом, значит, на персональных компьютерах этих проблем может и не быть – все зависит от системной конфигурации. О каких же просчетах идет речь?

1) Версия для Xbox 360 традиционно лучше работает с освещением. Картинка немного теряет четкость (особенно дальний план), но выглядит все равно приятно. Это касается теней вообще, не только в помещениях.
2) Dead Rising 2 для PS3 требует обязательной установки (около трех гигабайт). На Xbox 360 этого не требуется по умолчанию, но без инсталляции играть будет очень некомфортно – слишком долгие загрузки. В этом случае установка займет чуть больше шести гигабайт.
3) Несколько раз версия для PS3 зависала. С другой стороны, это могут быть проблемы конкретной консоли, потому что других сообщений о зависании найти не удалось.
4) В DR2 на PS3 сильно заметен скрин-тиринг (см. скриншот), за что Кейдзи Инафунэ и его команде наемных канадцев нет прощения. Игра работает в более низком разрешении (но это совершенно не заметно), зато со стабильным FPS. Частота смены кадров с секунду время от времени проседает на Xbox 360. Текстуры и объекты подгружаются уже во время заставок в обеих версиях.





Получается, что у каждой консольной версии есть свои особенности. Хотя правильно было бы сказать – различия, которые вряд ли станут препятствием для комфортной игры. Кроме, возможно, проблемы с долгими загрузками во всех вариантах, но к ним привыкаешь. Неизбежное зло!


Ребекка чем-то похожа на Изабеллу из первого Dead Rising. (Xbox 360)


Невероятно, но на PS3 Ребекка точно такая же.

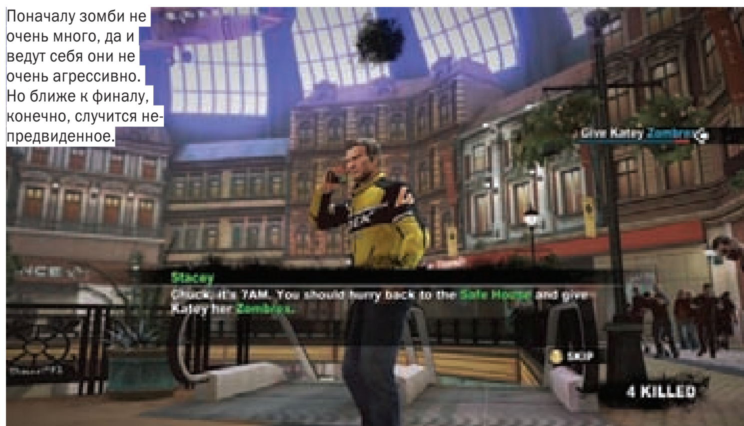
РЕЦЕНЗИЯ

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ



Расписание суровое, поэтому всегда надо четко знать, какие задачи приоритетные (дать дочери лекарство и очередное сюжетное «дело»), а какие можно со спокойной душой игнорировать.



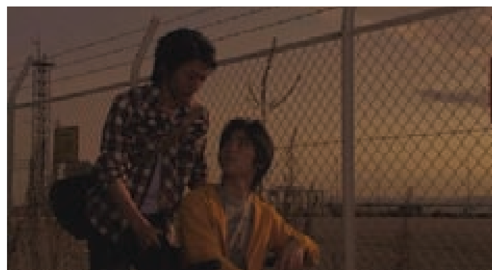
Поначалу зомби не очень много, да и ведут себя они не очень агрессивно. Но ближе к финалу, конечно, случится непредвиденное.

щийся подбородок ему точно подарили с оглядкой на популярных в то время борцов с двухмерной преступностью. Однако Чак – это человек с очевидной мотивацией и твердыми моральными установками. Его задача – спасти укушенную зомби дочь Кейти. Девочке можно продлить жизнь, если каждое утро вкалывать специальный препарат Zombrex. Ее отец зарабатывал на жизнь и на лекарство, принимая участие в смертельных заездах на мотоциклах, с прикрепленными к бокам бензопилами, где требовалось только одно – уничтожить как можно больше ходячих трупов. С этого и начинается история: Чак выходит на арену, садится на железного коня и управление переходит к игроку. Сумеет он победить в соревновании – получит дополнительный денежный бонус, не сумеет – не велика беда. Так или иначе, спустя несколько минут зомби вырвутся на свободу, сожрут почти всех посетителей веселого городка (события разворачиваются в аналоге Лас-Вегаса, с поправкой на то, что настоящий Лас-Вегас в хронологии Dead Rising тоже есть, и там все произошло по такому же сценарию) и после этого станут с протяжным мычанием и сопением влачить свое жалкое существование, ну, повсюду. Никуда от них не денешься.

Как и в первой части, в Dead Rising 2 есть один условный (это слово будет встречаться часто) островок безопасности – Safe House, убежище. Именно там прячется дочь Чака, подозрительный охранник, рыжеволосая Стейси Форсайт (борец за права зомби, глава местного отделения организации CURE) и… выжившие. Спаслось, на самом деле, очень много людей. Дать ли им возможность пережить эту катастрофу – зависит от игрока. Есть доводы за, есть аргументы против, и все они могут показаться достаточно убедительными. Так, время от времени Чаку будут звонить из убежища и рассказывать о том, где какие люди попали в беду. Для Стейси сделать звонок просто, она сидит перед камерами и пьет бесплатный сок (вкусный напиток пропадает, если спасти одного толстяка в стрессовом состоянии), и нет у нее больше никаких забот. А вот герой, получив такое сообщение, вынужден будет как-то прорваться через толпы зомби, найти того самого выжившего и – внимание – сопроводить его обратно. К счастью, теперь это делается значительно удобнее. Во-первых, многие люди сами вооружаются чем попало, а если даже у них ничего нет, то всегда можно подарить им на память собственную клюшку для гольфа или железную трубу. И они действительно станут обороняться, иногда даже – помогать герою, выручать его из сложных ситуаций. Но все это работает при удачном раскладе. Люди-то попадаются разные, каждый переживает стресс по-своему. Скажем, можно долго искать танцовщицу, которой «очень плохо», а потом выяснится, что та, вообще-то, в стельку пьяная, каждые две минуты орошает пол непонятно-

A Keiji Inafune Movie

Последнее время Кейдзи Инафунэ вспоминают очень уж часто. Плюс, он и сам не против выступить с обращением к фанатам Capcom (официальное название – «капкоманьякам»), а в Dead Rising 2, во вступительном ролике, даже есть месседж в стиле Кодзимы. «A Keiji Inafune Game»!



Оказалось, что он не только талантливый геймдизайнер, но и большой любитель кинематографа, и по случаю запуска сиквела Dead Rising даже любезно согласился смутить владельцев Xbox 360 (а следом и весь мир) фильмом «по мотивам» – Zombrex: Dead Rising Sun. С японским колоритом и про японцев, поэтому без претензий на лишнее: снято просто, но живо, актеры в Японии известные, сцен в духе «кровь, кишки, разорвало» достаточно.
Посмотреть фильм можно по этому адресу: www.deadrising-sun.com. Сейчас на сайте доступны все эпизоды.


В Европе тоже могли бы снять такой фильм про зомби. В главной роли – фанаты Dead Rising, которые ходят по улицам и мешают всем жить.

Внизу: Тронувшийся умом участник Terror is Reality даст ключи от мотоцикла, но забудет рассказать, как прицепить к нему бензопилы.




Забить мародеров шваброй непросто. Нужно прокачаться!


Справа вверху: Гитара сама по себе – серьезное оружие. Но модифицированная электрогитара может, буквально, разрывать мозг.

го цвета жидкостью и ко всему прочему еще и не может ходить. Выход? Либо посадить ее на кресло-каталку, либо взять на руки и отнести в убежище. И такое встречается сплошь и рядом! Попросили помочь человеку в казино? Будьте готовы к тому, что пока он не отыграется (т.е. не потратит ваши пятьдесят тысяч долларов), с места он не сойдет. Внезапно увидели девушку, которая собирается сигануть с крыши, потому что потеряла мать? Против совести не попрешь – придется разыскать ее мамашу, устроить семейную встречу, после чего обеих вести в убежище. Разумеется, игра не заставляет этого делать. Не хочешь – проходи мимо, умрут да и черт с ними. Однако и тут без уловки не обошлось.

За каждого спасенного человека герою присуждаются очки опыта – PP. Таким образом, повышается уровень персонажа, а следом – отдельные характеристики, вроде силы удара, скорости, дополнительных ячеек в инвентаре, карточек с новыми комбинациями (об этом чуть позже) и так далее. Все это имеет огромное значение! Ведь изначально Чак Грин передвигается не сильно быстрее зомби, быстро умирает (недостаточно условных кубиков здоровья!) и не может таскать с собой одновременно и еду, чтобы восстанавливать жизни, и достаточный запас оружия. Поэтому его приходится «прокачивать», выполняя как раз такие вот поручения. При этом что интересно: если играть осторожно и внимательно, то выяснится, что расправляться со всеми зомби, которые мешают пробраться в следующий торговый зал или казино, совсем не обязательно. Но это и не лишено смысла, если игрок хочет просто повеселиться, устраивая локальный зомбицид, и не хочет оказаться мальчиком на побегушках, постоянно выполняя чьи-то там указания. Как же прокачиваться в этом случае? С помощью собственных очумелых ручек!

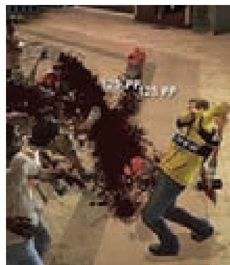
По необъяснимой причине – еще одна условность – по всей территории комплекса можно найти странные комнатки, вроде мастерских, которые используются для создания нового оружия. Своего. Собственного. Идею «комбо-вещи» можно почерпнуть из разных источников: подглядеть на рекламном плакате, подсмотреть у других выживших, получить в награду за повышение уровня. Работает эта система так: увидев какой-нибудь предмет с иконкой гаечного ключа, герой относит его в мастерскую, находит второй предмет и пытается их как-то совместить. Ключевое слово – пытается. Без комбо-карточки собрать, например, игрушечный вертолетик на радиоуправлении с мачете вместо крыльев не получится. С другой стороны, такой уж сильной необходимости именно в экзотическом оружии не наблюдается, даже напротив – действует-то оно только с зомби, а вот противников посильнее лучше бить чем-то проверенным. И получать

Пять советов от Чака Грина, которые нельзя забывать

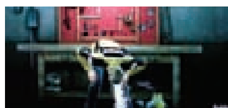
Совет первый!
Бейсбольная бита + гвозди = лучшее оружие в игре!
Ну, лучшее, конечно, с натяжкой. Просто дело в том, что смастерить его получится, не отходя далеко от убежища: если поискать, то можно найти две биты и два набора гвоздей в коридорчике и подсобке, а этого уже достаточно для того, чтобы чувствовать себя комфортно. Бонусы: 200 PP «сорванную башню» (отрывает зомби голову), по 50 PP за каждого сбитого с ног гада.



Совет второй!
Кувалда + топор = средство массового мозговышибания и расчленения!
В убежище лежат два топора, на выходе из коридорчика после мастерской – одна кувалда. Вторую придется принести со стройки. Тактика такая: кувалда с вмонтированным топором падает на голову зомби, та лопается, герой получает много PP и все довольны. Отлично помогает расчистить площадку, но быстро ломается, если мертвечины слишком много.



Совет третий!
Водка, еще водка, снова водка... ить, перебрал!
Боссы в Dead Rising 2, по необъяснимой причине, все очень сильные. Два их удара подряд могут снести почти все здоровье! Как же его восстановить? К несчастью, зачастую там, где приходится сражаться с психопатами, нет пакетиков с соками. Но есть водка и коктейли. Так вот, водка – это лучшее средство для повышения тонуса. Жаль только, что после второй бутылки Чака начинает тошнить: он роняет оружие и с несчастным видом заливает пол алкоголем. Но это мелочи, главное, что здоровье от водки становится крепче... Какая-то странная логика, Capcom!

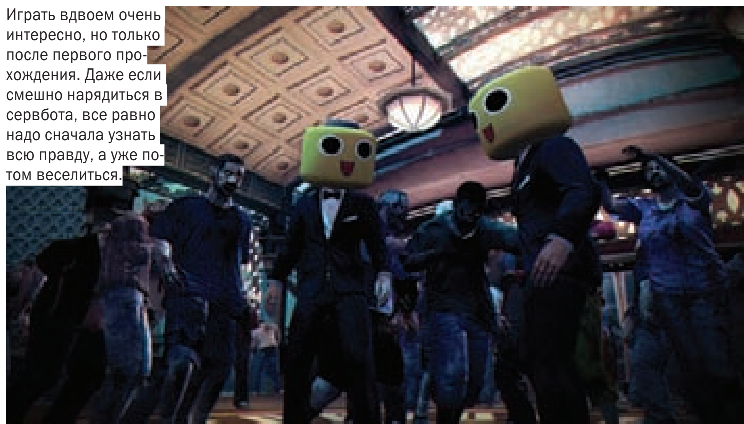


Совет четвертый!
Водка + водка = PAIN KILLER!
В казино наверняка найдется барная стойка, а там бесконечный запас водки и блендер. Герою – туда. Берутся две бутылки водки, опускаются в блендер (Чак Грин, почти как Чак Норрис, может и не такое – он даже пиво пьет через крышечку). Несколько секунд ожидания – и вуаля, обезболивающее готово к употреблению! Оно восстанавливает здоровье и дает своего рода бессмертие ровно на одну минуту. Помогает в битвах с боссами.



Совет пятый! Мода + Чак Грин = вещи несовместимые, sorry.
Чем руководствуются герои Dead Rising, когда переодеваются в стильные или просто смешные наряды, ходят с головой динозавра или в маске с огромным носом и смешными усами – непонятно, но выглядит это очень забавно. Ну, не так смешно, конечно, если речь идет о важном сюжетном ролике с трагедией, разоблачениями и так далее. Убивают, казалось бы, очень важного персонажа (спойлер!), а герой стоит в дурацкой маске и ему, вроде как, совершенно все равно, разве что голос подводит. Так что всякие наряды, в том числе и женские, и детские, лучше оставить на повторное прохождение.





Играть вдвоем очень интересно, но только после первого прохождения. Даже если смешно нарядиться в сервбота, все равно надо сначала узнать всю правду, а уже потом веселиться.



На самом деле, огнестрельное оружие почти бесполезно. Оно не действует даже на главного героя: чтобы снять один кубик здоровья, в него надо выстрелить тремя короткими очередями!

за это бонусные очки опыта, повышая таким образом характеристики главного борца с чудовищными тварями.

Стоп, а кто это – «противник посильнее»? Чаще всего – психопат, о котором предупреждают заранее, но встречаешь его все равно совершенно неподготовленным. Как и в первом Dead Rising, после нашествия инфицированных некоторые люди, причем самых разных профессий, тронулись умом и начали убивать не зомби, а выживших. Встречи с психопатами обычно опциональны, причем даже если столкнулся с одним и понял, что он слишком силен, от него всегда можно убежать – свобода действия и выбора это позволяет. Можно даже смотаться в продуктовый магазин, набрать съестных припасов, заглянуть в мастерскую, сохраниться, и уже после этого вернуться обратно и продолжить бой. Выглядит это, возможно, и дико, но по-другому здесь с силачами не справиться. Ведь они мало того что во много раз сильнее Чака Грина – у них еще есть и уникальное оружие, к каждому психу нужен свой подход, своя тактика. Плюс – нужна прокачка. Стрелять по боссам из пистолетов, автоматов и дробовиков бесполезно, бить швабрами – тоже. Самым лучшим и дешевым вариантом оказывается стандартная бита с гвоздями, пускай такой выбор и не получится назвать очевидным.

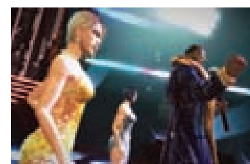
Хотя образы психопатов в сиквеле тоже созданы по примерам американских стереотипов, на этот раз удивить получается далеко не всегда. Действительно запоминающихся битв не так уж много, по-настоящему безумных убийц надо еще поискать. Причем, с одной стороны, свихнувшийся маскот Слэппи справляется с возложенной на него задачей, ведь в самом деле становится жутко от того, как у человека могут съехать набекрень мозги. А вот вешающий людей шериф, четыре снайпера и очень похожий на Курта Кобейна любитель скакать из одной туалетной кабинки в другую, не производят абсолютно никакого впечатления. Ну, боссы и боссы, что-то кричат, и силы им не занимать. Конечно, иногда попадаются и весьма спорные исключения из правил. Так, Чак Грин может в неудачный момент подойти к сцене недалеко от казино и увидеть, как певица в возрасте в откровенном наряде собирается совершить «возвращение на сцену», и с этой целью связала свою команду и случайного прохожего веревками, а для верности еще и заложила бомбу. Размахивая детонатором, она просит героя совершить необходимые приготовления. Выбор, тем не менее, остается за игроком. Если тетка Биби ему противна, то всегда можно достать бензопилу, мачете или что-нибудь в этом духе и разрубить ее пополам. Или просто надавать кулаком по лицу. В этом случае Биби, конечно, затаит обиду и взорвется, прихватив с собой три несчастные и ни в чем не повинные души. Однако если хватит терпения, то можно сначала принести ей попить, затем переодеться в смокинг, собрать толпу зомби, то есть, конечно, фанатов, после чего принять участие в своеобразной мини-игре с несложными QTE. Таким образом, протагонист спасет трех людей и, при

Gone guru, so cut the ballyhoo!

В самом начале игры Чак Грин принимает участие в шоу Terror is Reality, в последнем ивенте, где надо на мотоцикле с бензопилами резать зомби на мелкие куски. На самом деле, TiR – это довольно популярное явление в мире Dead Rising 2, и не уделить ему достаточно внимания значило бы просто потерять прекрасную идею. Поэтому само шоу вынесено в отдельный онлайн-режим. Конечно, с некоторыми оговорками.

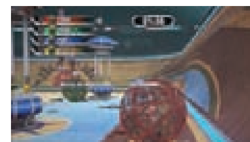


Что такое TiR? Это четыре соревнования (в одном выпуске) для четырех же участников (красный, синий, желтый, зеленый), за победу в которых начисляются деньги. Все работает по принципу телешоу: вначале, когда происходит поиск матча, показывают вступление с ведущим, Тайрон Кингом, и двумя близняшками, потом – объявление случайно подобранных испытаний, в финале – церемония награждения. За один раз можно получить от $50000 и больше, причем эти деньги позднее разрешают «выдать» главному герою – надо только указать сейв; такой своеобразный лицевой счет.



Есть Ranked Match и специальный режим, чтобы играть вместе с друзьями. Среди самих соревнований нашлось место действительно очень интересным, хотя иногда встречаются и скучные. К числу первых относится, например, Stand Up Zomedy: по краям арены расположены автоматы, которые выдают разные предметы – розовые платья, головы лошадей на палке, цветочные горшки, и задача игроков – приделать их зомби. Повторяться предметы не могут, поэтому их надо часто менять и искать «чистых» мертвецов.

А вот среди хитрых дисциплин стоит выделить Ramsterball. Четыре участника забираются в огромные железные шары и, как хомяки по столу, катаются по специальной арене. На ней выставлены постаменты с зомби. Чтобы мертвеца раздавил пресс, надо стукнуться о постамент. Проблема в том, что механизм сработает только в том случае, если игрок, грубо говоря, «водит», т.е. его шарик сияет. Сияние передается при столкновении с другими участниками. Следовательно, типичный матч выглядит следующим образом: сначала все гоняются за одним из игроков, потом тот, кому повезло, старается прибить как можно больше зомби, снова преследование, и снова зомбицид. Это сложно, но очень весело!





В роли Чака Грина – Кейдзи Инафунэ. Тайрон Кинга играет безымянный негр, а близняшек (в игре они могут, буквально, сбить с ног и наступить каблуком на яйца) – две непохожие некрасивые японки. Terror is reality!

КАК И В ПЕРВОЙ ЧАСТИ, В DEAD RISING 2 ЕСТЬ ТОЛЬКО ОДИН ОСТРОВОК БЕЗОПАСНОСТИ – SAFE HOUSE, УБЕЖИЩЕ.

Одинок и несчастен

В Dead Rising 2 представлен режим кооперативного прохождения для двух игроков. И это приятное известие… В общем и целом, но в действительности все обстоит несколько иначе. Дело в том, что воспользоваться всеми его благами целесообразно во время повторного прохождения, когда человек играет просто ради повышения уровней, сборки интересных видов оружия и уничтожения полчищ зомби. В общем, когда сюжет не очень важен, а хочется просто выполнить все помимо него. Однако смешные ограничения, вполне вероятно, будут мешать и во время своеобразного «фриплэя». Так, например, два друга не могут исследовать город по отдельности, они почему-то должны оба быть в одном помещении.





Практически все может быть использовано как оружие, хоть кетчуп. Другое дело, что не все способно убить. Сковорода, к счастью, для этого дела подходит.



желании, даже саму Биби. Хотя после ее оскорбительных шлепков по заднице, Чак Грин, вероятно, возненавидит вульгарную женщину всем сердцем.

Вот еще один немаловажный вопрос, касающийся переосмысленной концепции сериала: насколько это игра про зомби и насколько – про социальные проблемы? Первую часть можно было классифицировать как понравится. Биться с ордами, лавинами инфицированных было не очень удобно, и поэтому боевая система как-то сама по себе отходила в тень находок в плане геймдизайна. Нет, суровый тайм-менеджмент есть и в сиквеле. Именно он заставляет выбирать, чем жертвовать, чему отдавать предпочтение, наконец, просто позволяет не заскучать в ожидании следующей сюжетной сценки. Речь о том, как много в Dead Rising 2 отсылок к современной культуре, аморальных шуток и вообще того, что хочется назвать «дичью». Прямой ответ, вероятно, разочарует. Но после прохождения игры понимаешь, что смещение акцентов было попросту необходимо. Ведь таким образом сама идея избавляется от всех острых углов, шероховатостей, погрешностей, которые раньше препятствовали получению удовольствия от прохождения.

Примечательно, что когда Кейдзи Инафунэ спросили о том, какова вообще цель существования сериала Dead Rising, тот, не отшучиваясь и не улыбаясь, ответил: «Чтобы занять место Resident Evil». Подобное заявление вряд ли придется по нраву преданным фанатам игр от Capcom, но все же, если речь идет именно о потенциальном лидере в весьма специфичном жанре «игр про зомби», то тут у относительно нового сериала есть все шансы не успех. Интересно только, на сколько хватит самой идеи. Один раз попробовали, второй – доработали, довели практически до совершенства. А что дальше? Пока в планах разработчиков лишь DLC (как эксклюзив для Xbox 360, который ко всему прочему, еще и нельзя скачать российским пользователям), но слова представителей Capcom ясно дают понять: раз такие игры пользуются успехом, значит, их будет больше. А вместо того, чтобы ждать чего-то нового, лучше пройти вторую часть еще раз, открыв для себя много интересного. И это не пустые слова: многообразие и богатство контента, что в оригинальном Dead Rising, что в его продолжении, просто не может остаться без внимания. И пусть восстание мертвецов повторится вновь!

ОЦЕНКА 9.0

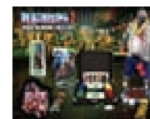
Удивительно, но факт: российские геймеры могли приобрести Dead Rising 2 уже в день начала продаж в Европе, причем как обычное издание, так и Zombrex Edition. Второй вариант продается в красиво оформленном стилбоксе, а в комплекте с ним идет DVD с фильмом о создании (в версии для PS3 почему-то тоже DVD) и ручка с переливающейся внутри жидкостью – вроде как одна доза «Зомбрекса» на тот случай, если в метро укусит зомби. Ручка, к слову, маленькая и удобная.



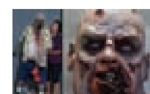
Помимо этого, в Европе продается Outbreak Edition, куда входит: небольшая фигурка зомби, голова сервбота, скачиваемый костюм, дополнительные навыки, каталог Tape it or Die и, конечно, DVD с фильмом о разработке игры, точно такой же, как в Zombrex Edition. Фильм очень интересный. Там есть и экскурсия по студии Blue Castle Games, и интервью с разработчиками, плюс рассказываются некоторые интересные подробности о том, как придумывали героев, злодеев и прочее.



Те же, кто оформил предварительный заказ на специальное американское издание Dead Rising 2 в собственном онлайн-магазине Capcom, смогли получить не только полный набор для игры в покер, но и шанс стать обладателем огромной статуи жирного зомби.

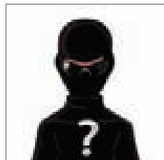


На официальной иллюстрации, к сожалению, не очень хорошо видно, какая же эта статуя на самом деле огромная. Для сравнения – живой человек рядом с ней.





Взволнованная дамочка считает, что такой наряд Чаку не к лицу!



Алексей «Boot» Бутрин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.turn-based
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский издатель/дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Firaxis
Требования к компьютеру:
CPU 1,8 ГГц, 2 Гбайт ОЗУ, 256 Мбайт Video
Обозреваемая версия:
PC
Мультиплеер:
vs/team_based, local/online
Страна происхождения:
США

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже

Текст и звук на русском языке

Civilization V

Пожалуй, ни одна игра не вызывала у меня настолько противоречивых эмоций, как пятая часть Civilization, и ни один обзор мне не давался так тяжело, как этот. Те две недели, которые я потратил на игру, мой хрупкий кораблик с гордым названием «Личное мнение» беспорядочно носило по волнам эмоций: от мыса Восхищения и бухты Обожания прямиком на рифы Негодования и утес Фрустрации – и обратно. Чем была вызвана эта буря эмоций и почему такая неоднозначная игра получила в итоге столь высокую оценку, я сейчас и попытаюсь вам объяснить.



Steam докачивает последние мегабайты инсталляции, на столе дымится огромная чашка свежесваренного кофе, а я изучаю расовые бонусы на civfanatics.com, готовясь к своей первой партии в Civilization V. Решение уже принято – дебют разыгрваю за египтян с их 20% к строительству Чудес Света.

Игра встречает меня пафосным и качественно сделанным вступительным роликом, который больше подошел бы очередной части «Принца» или «Ассасина», но в пошаговой стратегии выглядит как минимум непривычно. Ну да бог с ним.

Интерфейс откровенно радует – все шрифты и кнопки крупные, хорошо различимые, визуальный стиль очень современный и лично у меня сразу же вызывает ассоциации с Windows 7. Выбираю маленькую карту (для несведущих, в четверке на «маленькую» карту можно было запросто убить два дня) и уровень сложности Warlord.

Первые секунды в игре – чистый восторг: это, несомненно, самая красивая из всех частей Civilization, включая также и консольную Civilization Revolution. Все скриншоты и видеоролики, которые я кропотливо изучал до выхода игры, не в состоянии передать и десятой доли очарования новой части.

Наметанный глаз тут же отмечает изменения. Ветвистое дерево технологий солидно проредили и уплотнили. Охота уже известна всем со старта. Мореходство «срослось» с рыболовством, а алфавит – с письменностью. Календарь можно исследовать сразу после гончарного дела, причем – без математики и письма. Чудеса да и только!

Исследования движутся споро, город растет как на дрожжах, а первый отряд воинов и скауты бодро развеивают Fog of War (теперь он белый, со стилизацией под густые облака), открывая спецресурсы и варварские поселения. Последние практически один в один заимствованы из Civilization Revolution, и, как выяснится потом, это не единственная «цитата» оттуда.

Справа, через горную гряду обнаруживаются первые соседи – германцы, но еще раньше наши дозорные находят обещанные города-государства – их неожиданно много, целых 5 штук, и это только те, что расположены от нас поблизости! Что делать с этими политическими карликами, пока неясно.



Вверху: Civilization V выглядит настолько здорово, что удовольствие получаешь даже просто рассматривая свою империю с разных ракурсов.



Еще одна новинка в пятой части, уже знакомая игрокам в Civilization Revolution, – чудеса природы, при нахождении каждого из которых счастье подданных вашей империи повышается на единицу.

ВСЕ ЭТО В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ВЫВОДИТ CIVILIZATION НА НЕДОСЯГАЕМУЮ ВЫСОТУ ПО САМОМУ ВАЖНОМУ ДЛЯ СТРАТЕГИЙ КРИТЕРИЮ – РЕИГРАБЕЛЬНОСТИ.



Новый «туман войны» стилизован под густые облака – по-моему, просто отличная идея.

Когда приходит пора расширять империю, выясняется, что самое «вкусное» с точки зрения спецресурсов место для второго города – под боком у немцев, более того, заложив там поселение, можно заблокировать им путь к расширению на запад. По крайней мере – до открытия оптики и судоходства, которые дают возможность сухопутным юнитам самостоятельно переходить в режим транспорта и форсировать водные преграды.

Немцы тут же реагируют на мой шапкозакидательский поступок – Бисмарк незамедлительно зачитывает ноту протеста по поводу наших поселений у его границ. Не моргнув глазом и не вынимая фигу из кармана извиняюсь, и возвращаюсь к более важным делам – дальнейшему развитию империи. Пока все идет просто чудесно – колосятся вспаханные поля, капают в казну деньги, рабочие достраивают дороги между городами (их уже три).

Самое удивительное, что кроме парочки «стройбатовцев», стартового отряда воинов и одного отряда скаутов, юнитов у меня нет! Что ничуть не мешает мне отбиваться от варварских нашествий. Например, столица только что успешно расстреляла за три хода очередной отряд немытых чурбанов с севера, где разведчики нашли город-государство Белград.

Надо бы проверить, что там к чему, и моя скромная армия выдвигается в поход. И очень вовремя! Правитель Белграда как раз просит избавить его от варваров, поселившихся неподалеку. Выполняю просьбу, сербы проникаются к нам уважением, становятся союзниками и безвозмездно (то есть – даром) расшаривают все ресурсы, которые попадают в радиус охвата их города. Хм. Неплохая фишка. Через пару ходов выясняется, что это не единственный бонус: Белград передает в наше распоряжение копейщиков – самый современный на тот момент тип войск. А потом еще одних. И еще. Такая куча войск, а 5-6 юнитов в Civilization V – это уже серьезная армия, немедленно вызывает у меня империалистические позывы, тем более, что сосед Белграда – Куала-Лумпур – как раз точит зуб на Копенгаген, который (ну что за совпадение!) перекрывает часть тайлов моему Гелиополю.

Развязывая свою первую войну против беззащитного Копенгагена, чувствую себя практически Гитлером при аннексии Чехословакии. Но не тут-то было. Копенгаген вполне активно отбивается, а я из-за горной гряды на юге и большого моря на севере не могу толком воспользоваться своим численным преимуществом – линия фронта вмещает только три отряда, причем до стен города надо топать пешком по лесу и холмам, которые замедляют движение. В результате война превращается в изнурительные пятнашки – подраненные юниты, не успев толком атаковать

Грабь, воруй

Самый беспроигрышный вариант плагиата – самоцитирование. Ряд игровых элементов Civilization V впервые появился в консольной Civilization Revolution: разделение науки и денег, идеология прокладки дорог «город-город» в противовес спам-застройке, набор пресетов для распределения жителей по тайлам вокруг поселения и ряд других менее значимых элементов. Не осталась без внимания и родственная стратегия Colonization, римейк которой не так давно выпускался на движке Civ 4. Из нее растут ноги у городов-государств – по сути это вариация на тему индейских поселений, которые тоже подкармливали игрока ресурсами и юнитами, но в случае чего могли больно надавать по щам. Оттуда же взята идея скупки тайлов для города, только в Colonization деньги платились индейцам, а теперь мэрия города просто зарывает их в землю, как Буратино в Стране Дураков.


Инфографика меню управления городом – самое неинформативное и неудачное дизайнерское решение в игре.

город, отходят лечиться в тыл на свою территорию, здоровые толпятся во втором эшелоне, выжидая просвет, чтобы пройти вперед и вступить в бой. Непривычно, но увлекательно. По крайней мере – гораздо лучше, чем сражения стеками в Civilization 4. Неожиданно затянувшаяся война вынуждает меня исследовать заброшенную было стрельбу из лука и произвести первые стрелковые отряды, которые прибывают на передовую и быстро переламывают ход войны, расстреливая город с близлежащих холмов.

Вся эта возня с захватом Копенгагена, который расположен буквально в двух шагах от Берлина, не проходит мимо внимания немцев. Бисмарк приходит к выводу, что веселая компания на границе собралась по его душу, о чем и заявляет мне в лицо, предлагая напасть сразу, а не прятаться в темноте как крыса. «А это идея!» – решаю я, и тут же начинаю операцию по аншлюсу Берлина и свежепостроенного немцами Дрездена. Война в Civilization V нравится мне все больше и больше.

Наш материк, рандомно сгенерированный движком игры, представляет собой неправильной формы тороид, в центре которого находится море. Нижнюю часть этого бублика – с немцами и парочкой нейтральных городов-государств – я уже съел, на очереди – Индия и Сиам, которые расположились сверху. Закаленная в боях армия проходит по вражеской территории как нож сквозь масло. Единственная проблема: с захватом новых городов падает счастье моих жителей, оно теперь считается не индивидуально по городам, а суммарно на всю страну. Поначалу это кажется кощунственным, но со временем к этому не просто привыкаешь, но и понимаешь, что такой подход более играбельный. Бороться с растущим несчастьем, как и раньше, можно постройками (Колизеем, например), ресурсами роскоши (теперь они дают +5 к счастью на каждый новый тип ресурса), а также особой формой правления в захваченных городах – марионеточным правительством. Марионетки генерируют меньше недовольных, но при этом город находится на самоуправлении, самостоятельно решая, что производить и какие гексы обрабатывать. И это даже к лучшему – к моменту полного захвата континента я уже порядком утомлен микроменеджментом по окучиванию свежезахваченной территории и развитию аннексированных городов. Компьютер, как и в предыдущих частях, руководствуется принципом жесткого минимализма и возводит в городах минимум построек, поэтому всем новоприбывшим подданным империи приходится отстраивать один и тот же прожиточный минимум зданий – мастерская, монумент, библиотека, рынок, банк. В этом помогает очередь построек, но реализована она, если честно, даже хуже, чем в Civilization 4.

Погрязнув в «бытовухе» по завоеванию и освоению континента, я перестаю подмечать новые элементы геймплея и совершенно игнорирую события на втором материке, где поселились греки и ацтеки. А меж тем там происходят странные вещи! Ацтеки, объявив войну крошечному Сингапуру, умудрились не только положить в боях всю свою армию, но и позволили обиженным нейтралам перейти в контрнаступление, результатом которого стало крушение всей ацтекской империи. Все еще не удивляетесь? Ну тогда представьте, что Люксембург, к примеру, взял и захватил Францию.

Я, в свою очередь, решаю уже не связываться с греками и нежданно воинственными сингапурцами, и вывожу

НОВАЯ СИСТЕМА ДИПЛОМАТИИ НАИБОЛЕЕ НАГЛЯДНО ДЕМОНСТРИРУЕТ СВОЮ ПОЛНУЮ НЕСОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ ИМЕННО НА ОГРОМНОЙ КАРТЕ.



Ассортимент ультимативного агрессора включает в себя атомную бомбу (сбрасывается с самолета, сильно повреждает юниты и города), МБР с ядерной боеголовкой (может вообще уничтожить город) и гигантского шагающего робота (для его производства также требуется стратегический ресурс уран).



Автоматическое расширение культурных границ всегда тяготеет к близлежащим ресурсам и плодородным почвам. Но если автоматическая экспансия границ не устраивает, всегда можно за деньги расширить границы города в нужном направлении.

НОВАЯ СИСТЕМА ДИПЛОМАТИИ НАИБОЛЕЕ НАГЛЯДНО ДЕМОНСТРИРУЕТ СВОЮ ПОЛНУЮ НЕСОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ ИМЕННО НА ОГРОМНОЙ КАРТЕ.

империю на финишную прямую в космической гонке, благо теперь необходимых деталей для постройки корабля к Альфа Центавре еще меньше, чем раньше. Сам корабль теперь собирается не на орбите, а в столице – каждый произведенный модуль транспортируется к месту сборки индивидуально. Сладкий миг победы уже близок, великие египетские ученые исследуют последнее необходимое для полета – нанотехнологии, открывающие доступ к анабиозной камере. Последний тягач прибывает на стартовую площадку, нажата последняя кнопка… БАЦ! И на экране появляется невзрачное окошко с надписью «Вы победили». И все. Ни реплея, ни мувика, НИ-ЧЕ-ГО. Минутная МХАТовская пауза, я удивленно тру глаза – нет, это не иллюзия. Вот так неожиданно и непростительно обыденно и заканчиваются партии в Civilization V. Для других типов побед, для проигрыша и, кстати, для строительства чудес света тоже, используется одна и та же заглушка – статичная картинка в стиле акварельного скетча и небольшой сопроводительный текст. В одном из интервью продюсеры обмолвились, что, мол, так и было задумано – графический минимализм, все дела. Однако с пафосным стартовым роликом и уж тем более с говорящими на родных языках и прекрасно анимированными лидерами государств подобные заявления стыкуются чуть менее, чем никак.

Переборов досаду от скудной концовки первой партии, я с места в карьер начинаю вторую – за римлян. Карта – еще меньше (Tiny), сложность выше – Prince. У римлян тоже интересные способности: если какое-то строение возведено в столице, в остальных городах оно строится на 25% быстрее.

Помня о своих первых военных успехах, настраиваюсь на военную победу, теперь ее добиться даже проще – достаточно захватить только столицы оппонентов, а их на крошечной карте всего трое.

Но партия развивается совершенно не так, как задумывалось. Во-первых, у меня нет такого изобилия ресурсов роскоши, как в первой игре, счастье народа невысокое, и экспансия затихает сама собой после строительства всего 7-го города. Становится понятно принципиальное различие между моделью ресурсов в «четверке» и в новой части. Теперь вся еда (рыба, пшеница и т.п.) вновь редуцирована к простым бонусам для тех городов, в радиус захвата которых она попадает. Торговать пищевыми ресурсами нельзя, а модель со здоровьем городов вообще убрана из игры. Как бы там ни было, о войне и экспансии и речи быть не может – я не могу толком сделать счастливыми даже тех жителей, что у меня есть. Выясняется, что число недовольных зависит не только от суммарной численности населения, но и от числа городов.

Еще хуже обстоит дело с деньгами – меня подводит элементарная жадность. Хочется построить все то, что уже построено в столице (еще бы, скидка 25%!), что немедленно отражается в графе «Расходы». А тут как назло начинается затяжной золотой век, который искажает реальную картину с доходом в казну и еще больше ускоряет производство. В итоге после окончания бума, понастроив в городах кучу сооружений, я получаю кризис 2008-го в миниатюре, а именно – минус 80 золотых в ход. Напомню, в Civilization V никаких ползунков для перераспределения денег между доходом, наукой и культурой нет, и здания продавать также запрещено, то есть приговор окончательный. Хотя нет, есть еще один способ – «намикрить» золото в городах. Его я и решаю испробовать – все горожане в срочном порядке перебрасываются с «молотков» на золото, а лишние специалисты рассаживаются по рынкам, банкам и фондовым биржам. И, о чудо! Я снова в плюсе. Однако о военной победе теперь можно точно забыть. В то время как я закапсулировался в своих жалких семи городах, увлекшись строительством светлого будущего, Екатерина у меня под боком настучала по монаршеской шапке Елизавете и за счет нее вдвое расширила свою территорию, при этом не отстав от меня по технологическому развитию. И теперь прямо у моей границы рыщут русские пехотинцы. Делать нечего – выставляю кордон из своих войск, чтобы снизить вероятность русской агрессии, и снова концентрируюсь на космической гонке. Программа «Апполон», движки, ускорители, кокпит, анабиозная камера, ключ на старт – и вот на экране снова уже знакомая невзрачная картинка «Вы победили».

Третья партия, настройки те же самые, но новое действующее лицо – Наполеон. Теперь я играю за французов, хочу победить культурой. Этот тип победы принципиально отличается от аналогичного в Civilization 4, как и сама культурная модель. Очки культуры, как и раньше, в основном генерируются строениями, но

Вот такими картинками Civilization V «награждает» игроков за постройку чудес света…





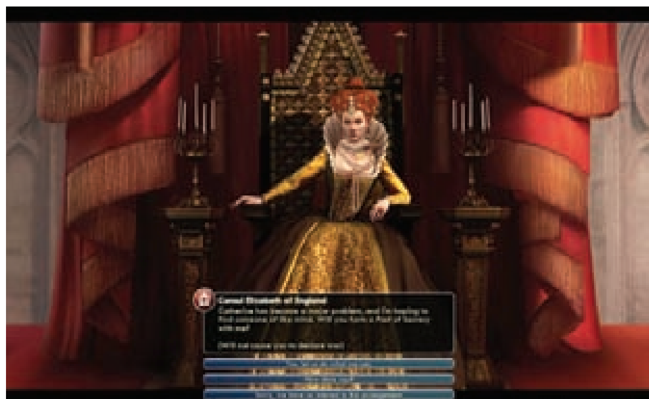
…а такими – за победу в игре.





Торжество красоты над разумом

Нельзя обойти вниманием такую важную часть игры, как инфографика. Некоторые задумки, например, персональные монохромные иконки для каждого типа юнитов – просто гениальны. Окинув игровое поле лишь беглым взглядом, можно сразу понять, кто где находится при любом масштабе карты. Вторая гениальная идея – иконки советников, они теперь молчаливо подсвечивают нужные на их взгляд типы построек и юнитов в меню строительства города. Это очень информативное и совершенно не раздражающее решение.
К сожалению, есть и явные ошибки. Например, чья-то «мудрая» голова решила разукрасить иконки производства и золота двумя схожими оттенками золотистого цвета и сделать их одной формы, в результате чего при распределении жителей города по тайлам всегда приходится дополнительно всматриваться в экран и напрягаться, чтобы ничего не перепутать.
Есть недоработки и по части интерфейса. Нет, это не противоречит моим похвалам по поводу его красоты и интуитивности. Но слишком многие вещи в элементах управления подчинены принципам простоты и визуальной привлекательности в ущерб функциональности. Когда вы будете продираться через бесконечную колбасу в меню построек города и распределения специалистов на поздних этапах игры, то поймете, что я имел в виду.





применение у них теперь совершенно другое – это своего рода экспа, которую надо тратить на развитие десяти веток государственной политики – традиции, независимости, чести, пиетета, патронажа, порядка, автократии, свободы, рационализма и коммерции. В каждой ветке – по пять социальных политик (перков, если угодно), каждая из которых дает какие-нибудь бонусы для вашей империи. К примеру, «Аристократия» из ветки «Традиция» на треть сокращает время на постройку чудес света. Каждая последующая политика обходится дороже предыдущей, и все открыть их просто невозможно, поэтому для каждой партии в игре надо подбирать свой билд, как при развитии персонажа в MMORPG. Более того – достаточно полностью прокачать пять веток социальных политик, и станет доступно особое чудо света – проект «Утопия», строительство которого приводит игрока к культурной победе.

Поэтому французский бонус в +2 культуры в каждом городе до изобретения парового двигателя – отличное подспорье для моей задумки. По крайней мере – в теории.

Но не на практике. В этот раз у меня очень агрессивные соседи – ирокезы и греки. Едва я успеваю построить пятый город, как его тут же захватывает Александр Македонский. При этом выясняется, что компьютер новую парадигму «один юнит на тайл» использовать не умеет вообще, равно как и дальнобойные юниты, которые он с идиотическим упорством тащит на передовую, где они благополучно и

Вверху: Анимированные и прекрасно озвученные лидеры государств – одна из самых сильных презентационных частей игры. Как это стыкуется с откровенным жлобством в других визуальных аспектах Civilization V – одному богу известно.

мрут. С гражданскими юнитами ситуация обстоит точно так же. Например, если один из рабочих строит дорогу между городами, и на его пути, пусть и всего на один ход, вырисовывается другой гражданский юнит, наш горе-Равшан потащит дорогу в обход.

Также вырисовывается еще одна истина: «производство ничто, деньги – все». Для активно воюющих стран гораздо важнее толстый кошелек и стабильный доход, ведь отряды просто можно покупать, не очень дорого, а главное – с самого старта игры. Используя это знание, я выкупаю четырех мушкетеров, быстро отбиваю свой город обратно, и тут же перехожу в контрнаступление. Атос с Арамисом с ходу берут Афины, д'Артаньян и Портос врываются в Спарту. Для греков игра закончена. А еще через пару ходов становится понятно, что не использовать такую армию для развития успеха – просто грех. Два быстрых прорыва, один на Фивы в Египте, второй – на столицу ирокезов и… вуаля. Третья партия заканчивается быстрее всех – война в Civilization 5 очень динамична.

Решаю принципиально сменить стиль игры. Выбираю самый большой размер карты – Huge и начинаю партию за греков, у которых, на первый взгляд, дурацкий бонус – отношения с городами-государствами улучшаются в два раза быстрее, а падают – в два раза медленнее, чем у остальных стран. На самой большой карте городов-государств целых 28 штук, и я рассчитываю, что в таком масштабе способности Александра должны проявиться максимально ярко. И это совершенно правильная догадка.

Теперь я целенаправленно напираю на развитие экономики (мне понадобятся деньги для подарков городам-государствам) и раскачиваю социальную ветку «Патронаж», которая позволяет усилить и без того хорошее влияние Александра на маленьких соседей. Оказывается, что города-государства делятся на типы – военные (с такими я уже дружил, они снабжают патрона войсками), коммерческие (дают +5 еды в ход в столице и +2 в остальных городах) и культурные (дают бонус к культуре). Также оказывается, что на больших картах греки – просто читерская нация. За 500 золота они с потрохами покупают в союзники любого карликового нейтрала, что дает им просто невероятный прирост по населению и культуре.

Поэтому я без особых усилий набираю нужное количество очков культуры, развиваю до упора 5 социальных веток и строю проект «Утопия», хотя с тем же успехом можно было досидеть до строительства ООН и дипломатической победы.

Ведь теперь количество голосов в ООН не зависит от населения страны, хоть крошечное Монако, хоть огромная империя из десятка городов – голос всего один. И в некоторых случаях проще подружиться с толпой нейтральных государств и получить их поддержку на выборах, чем устраивать на планете тотальный экстерминатус.

Игра на большой карте сразу вскрывает новые проблемы, как чисто технические (движок жутко тормозит и иногда

Отряд не заметил потери бойца

Подытожим потери в Civilization V в сравнении с последним аддоном к «четверке» – Beyond the Sword:

- **религия (самая большая потеря)**
- **корпорации**
- **шпионаж**
- **вассальные государства (частично заменены механикой марионеточных правительств в захваченных городах)**
- **здоровье городов**
- **загрязнения и глобальное потепление (это, пожалуй, даже к лучшему)**
- **система случайных событий**



Справа: Раскачка политических билдов – одно из самых интересных нововведений в игре.

прорисовывает картинку чуть ли не построчно), так и игровые.

Например, новая система дипломатии наиболее наглядно демонстрирует свою полную несостоятельность именно на огромной карте. Самая большая головная боль – ограничение по срокам любых договоров до 30 ходов. На первый взгляд, ничего криминального. Но это ровно до тех пор, пока количество договоров не переваливает за десяток. Каждый ход следить за «отвалившимися» соглашениями и бегать перезаключать их – удовольствие сомнительное. Еще одно идиотское «изобретение» заключается в том, что при переговорах с оппонентом невозможно посмотреть уже действующие с ним соглашения – эта информация запрятана в отдельный экран статистики Current Deals в меню отчетов.

Не меньшее недоумение вызывают пакты, кроме одного – об исследованиях, который пришел на смену торговле технологиями. Он длится 30 ходов, по истечении которых обе стороны получают по одной случайной технологии из числа тех, к исследованию которых у них уже есть доступ. Но кроме научного пакта есть еще два – о безопасности и о сотрудничестве. Пакт о сотрудничестве предназначен для улучшения отношений между двумя странами. Пакт о безопасности – это классическое «против кого дружить будем?», он заключается против третьей стороны и ухудшает отношение субъектов пакта к его объекту.

В чем здесь подвох? На самом деле их тут даже несколько. Первый – численных показаний отношений между странами теперь нет. Есть только два сигнализируемых состояния – война и враждебное отношение (т.е. война вот-вот начнется). Градации нейтралитета/симпатии узнать невозможно. Второй момент заключается в том, что на поведение игрока-человека эти пакты никак не влияют. Ну в самом деле – кого удержит от стратегически выгодной агрессии на соседа тот факт, что между вами заключен пакт от сотрудничестве? И самое последнее – эти пакты не получается использовать даже для манипуляции симпатиями AI. Объяснение очень простое. Если компьютер вам не симпатизирует, он в жизни не согласится на пакт о сотрудничестве, который эту симпатию призван усилить. Аналогичным образом дело обстоит и с пактом о безопасности. Если AI-оппонент симпатизирует объекту вашей агрессии, то стравить двух компьютерных болванов пактом не получится.

Вообще дипломатическая система в игре выглядит просто недоделанной – как будто на реализацию финальной версии не хватило времени или средств, или и того, и другого вместе.

Сырая дипломатия и бестолковый боевой AI, наверное, единственные серьезные промашки разработчиков. Остальные отрицательные эмоции от игры связаны, в основном, с ломкой стереотипов, когда ты видишь, что старые трюки и наизусть разученные гамбиты не работают. Но как только понимаешь, что Civilization V предоставляет не меньший, а возможно даже и больший простор для придумывания и полировки различных стратегий, все негодование снимает как рукой. При желании и определенной сноровке можно устроить ранний раш копейщиками и лучниками или затерроризировать соседей конницей, если у вас есть доступ к лошадям. Избыток счастья несложно конвертировать в валюту, продавая избытки ресурсов роскоши не по бартеру, а за деньги. Можно выиграть всего одним городом; в принципе, и раньше-то никто не мешал, но сейчас этот способ стал еще элегантнее, я его проверял за Сиам на сложности King культурной победой. А еще в игре практически не бывает безвыходных ситуаций. К примеру, когда выяснилось, что при игре за греков рандомайзер начисто обделил наши недра углем и нефтью, столь нужные стратегические ресурсы мне предоставили предварительно обласканные нашим МИДом города-государства.

Одним словом, простор для творчества и экспериментов в Civilization V огромен уже сейчас, даже без учета модов и глобальных дополнений, выход которых уже стал традицией для серии. Все это в очередной раз выводит Civilization на недосягаемую высоту по самому важному для стратегий критерию – реиграбельности. И не важно, какую оценку я в итоге поставил в этом обзоре. Важно то, что я и все остальные поклонники TBS будем играть в «пятерку» и завтра, и год спустя, и вообще – вплоть до самого выхода шестой части.

ОЦЕНКА 9.0



Морские города, занимающие всего один тайл, по-прежнему имеют право на жизнь. Главное – вовремя выкупить им строения для повышения производительности и рассадить в них специалистов.

Великие люди

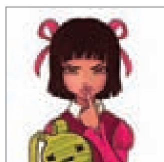
Игровая механика со специалистами, в которых можно превращать не задействованных в производстве граждан, и великими людьми, все также присутствует в Civilization V, но в ней есть ряд важных изменений. Специальные постройки великих людей теперь заменены на специальные улучшения территории. К примеру, ученые строят академию, что позволяет городу «добывать» науку прямо с гекса. Торговцы могут возвести таможню, инженеры – фабрику, артисты – достопримечательность, а генералы – цитадель. Кроме этого у каждого из великих людей есть спецспособность. Самая необычная у артистов – «культурная бомба», она позволяет мирным способом расширять границы государства даже за счет территорий оппонентов. В городах селить великих людей больше нельзя, поэтому на поздних этапах игры они используются в основном как «топливо» для запуска и продления золотого века. Умело комбинируя эту механику с нужными социальными политиками и такими чудесами света, как Тадж-Махал и Чичен-Ица, можно вполне растянуть золотой век на 50-60 ходов.



Внизу: Цитадель, которую возводит великий генерал, – это не просто большой и страшный форт, который дает бонус к обороне. Она еще и отстреливается самостоятельно: все вражеские юниты, закончившие ход рядом с ней, получают урон.

Vanquish

Скорость и зрелищность – именно на них сделал ставку Миками, рассчитывая покорить сердца публики, искушенной в виртуальной стрельбе.



Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PS3, Xbox 360
Жанр: shooter.third-person
Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибьютор: «1С-Софтклаб»
Разработчик: Platinum Games
Мультиплеер: нет
Страна происхождения: Япония

Уже в продаже

В феврале этого года «СИ» получила приглашение на дебютную презентацию Vanquish в Токио. Тогда Синдзи Миками, глава проекта, наглядно продемонстрировал журналистам, какие уловки может использовать главный герой в шутере от третьего лица, когда на арене становится тесно от голенастых красных роботов, а воздух расчерчивает столько трассеров от пуль, что кажется, будто в подобной суматохе сориентироваться удастся лишь чудом. Вот Сэм Гидеон, не щадя наколенники на белом суперкостюме, скользит по полю – ни дать ни взять, рок-звезда или футболист. Вот на арене все снова приходит в движение после того, как он расходует энергозапас костюма, чтобы замедлить время и прицельно расстрелять застывшего, точно муха в киселе, неприятеля.

Превью-версия, отчет о знакомстве с которой вы могли прочитать в прошлом номере «СИ», оборвалась на самом интересном месте – первой стычке с радиоуправляемой моделью колоритного Виктора Зайцева, самопровозглашенного лидера военной фракции, вставшей у руля в России будущего. Зайцеву удалось захватить власть на американской космической колонии, где по замыслу должны были разместиться тридцать миллионов человек (на Земле людям катастрофически не хватает места под солнцем). Он наводнил этот искусственный орбитальный оазис роботами российского производства и использовал местное оборудование, чтобы превратить Сан-Франциско в гигантскую микроволновку. А потом принялся шантажировать правительство США: мол, либо безоговорочная капитуляция, либо прощайтесь с Нью-Йорком. Так, во всяком случае, представляет себе происходящее Сэм. И свято верит, что до конца операции по возвращению контроля над колонией, ему придется неутомимо истреблять (знаете, кстати, что «истребить» или «стереть с лица земли» – русский аналог английского глагола vanquish?) механических захватчиков. Я, признаться, подозревала подвох: еще на февральском показе Миками намекнул, что с нападением на Сан-Франциско не все так просто. Но интриговала не только вероятная развязка. Когда раз за разом герой попадает в совершенно невообразимую переделку (например, вступает в схватку с танком, оснащенным парой циркулярных пил, или же останавливает в темном коридоре механических медуз-камикадзе), не терпится убедиться, что и последующие миссии предоставят немало поводов вспомнить старые двухмерные скроллшутеры. Те самые, в ко-




Голенастые красные роботы гибнут в Vanquish десятками, но запоминаются не хуже самых коварных неприятелей, – не в последнюю очередь потому, что появляются в сцене, которую ну никак не ожидаешь увидеть в шутере от третьего лица (даже если он с самого начала не пытается быть реалистичным).

торых ни одна мало-мальски серьезная схватка не обходится без атак лазерным лучом на пол-экрана, а опасность принимает облик просто-таки феерических созданий.

И все равно, даже рассчитывая увидеть самых невероятных соперников, не ожидаешь, что потешный и очень прыткий шарик на ножках в одночасье обрастет броней из запчастей от погибших роботов, исполосует пространство вокруг себя световыми нитями-лезвиями, попытается подцепить Сэма импровизированными клешнями и при этом будет так стремительно метаться по комнате-арене, что останется уповать лишь на сло-мо. Напомню, время в Vanquish застывает и в том случае, если главного персонажа серьезно ранят, и в ответ на щелчок по L1 во время уворота. От прямого попадания из базуки по шару металлолом дождем сыпется на пол: лишившийся скорлупы «надмозг» тут же удирает куда-то за укрытие, и через пару секунд возвращается, бряцая нарощенным доспехом. Его примеру – передвигаться с такой скоростью, чтобы вынудить игрока воспользоваться экшновыми элементами, – следуют и другие противники, разбавляя непрерывный поток голенастых красных роботов. Скажем, подкатывается к Сэму шар, разворачивается, поднимая голову-турель, больно жалит пулеметной очередью, а после первого же ответного выстрела сворачивается обратно в непрошибаемый стальной клубок. Что тут остается делать? Только замедляться и жать на гашетку. Да и с пресловутыми красными роботами рано или поздно захочется расправиться «методом Vanquish» – уж очень они любят появляться на арене всем скопом и с огневой поддержкой в виде старших товарищей, перенявших повадки ангелоподобных монстров из Bayonetta (то есть, они в состоянии отправить Сэма на тот свет парой ударов).

Побежденные противники – вернее, их собратья по конвейеру, – возвращаются по душу бравого американца

VANQUISH – ЭТО МОРЕ СВЕТОВЫХ ЭФФЕКТОВ И ОБМАНЧИВАЯ ХАОТИЧНОСТЬ СРАЖЕНИЙ.

с завидным постоянством. Крабы-трансформеры из демо так и вовсе не отстают. К третьей битве уже прекрасно помнишь, где расположены болевые точки неприятеля, каким оружием сподручнее его бить и каких приемов следует опасаться. Так и тянет пожаловаться на однообразие, но от разочарования спасает то, что условия боя всякий раз меняют. Когда самонаводящийся танк впервые выезжает навстречу Сэму, в распоряжении героя – площадка размером с футбольное поле. А в следующий раз смертоносная машина подкараулит бойца на полянке, где простора для маневров окажется куда меньше. Или же Сэм сам подкараулит целый отряд таких танков: обоснуется в обнимку со стационарной турелью на мосту и будет прицельно отстреливать подмигивающие красным башенки, чтобы уберечь от опасности бронетранспортеры союзников.

Союзники – команда космических спецназовцев под управлением AI – тоже стараются поддержать героя в меру своих скромных возможностей: за вовремя перебинтованные раны одаривают оружием (каким именно, решает случай), да иногда удачно отвлекают огонь на себя (когда дерешься в узкой клетке с ожившей и очень быстрой грудой металлолома, ценишь даже такую помощь). А еще – респаунятся без всякого стороннего вмешательства и всякий раз уступают Сэму возможность нанести решающий удар противнику. И, случается, лезут на линию огня, закрывая собой потенциальные цели. Только прицелишься в какого-нибудь робота, только откроешь стрельбу, а тут, откуда ни возьмись, выскакивает, скажем, полковник Бернс. Естественно, нарывается на дружескую пулю и грозит бронированным кулачищем: мол, с твоими-то навыками, супергерой, стыдно отсиживаться в арьегарде. Стоит отвлечься поглазеть, как Сэм почти наверняка схлопочет лазерным лучом от неприятеля. Вряд ли погибнет – разве что очень сильно не повезет, но повод рваться на передовую, пока отряд выдвигается на новую позицию, точно


Вверху: Как расправиться с подобными роботами в два счета? Зайти со спины и прицельно ударить «в яблочко» - сходство с тренировочной мишенью обеспечивает красный светящийся кружочек. Но тренировочные мишени не имеют привычки моментально разворачиваться и не плюются в героя руками-клешнями.



Вверху: Сэм нередко остается в гордом одиночестве: то соратники отстанут, то миссию придется выполнять без чужой поддержки.

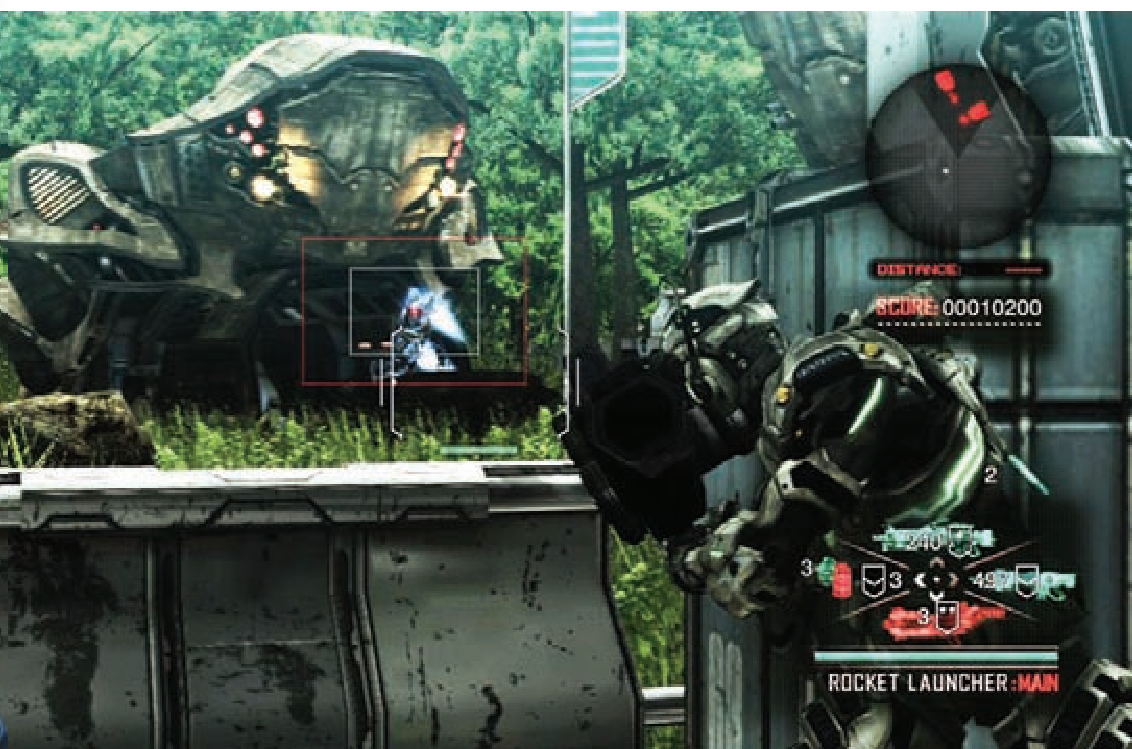
появится. Со временем привыкаешь не обращать на напарников внимание и реагировать только на характерные зеленые иконки, указывающие, к кому лететь с аптечкой. И едва не упускаешь шанс посидеть в укрытии бок о бок с солдатом Синдзи Миками (для тех, кто в курсе истории с головой Миками, в игре припасен еще один сюрприз).

Умение удивлять – самый сильный козырь Vanquish. В очередном закутке, где рассчитываешь стрелять без передышки, роботы устраивают такое, чего от них никак не ждешь. Радиоуправляемые модели Зайцева движутся стремительно, даже когда действует эффект сло-мо. Рядовые враги меняют в одной из миссий шаблон поведения и старательно прячутся за ящики вместо того, чтобы лезть под пули. В эпизоде, оформленном как рельсовый шутер, вагонетка с неприятелями в какой-то момент оказывается прямо над головой Сэма, и дух захватывает так же, как на «американских горках». В одном из парков, которые можно заметить на общей панораме станции, разрешат прогуляться. Финальные сцены уместно смотрелись бы в Metal Gear Solid и дают лишний повод не обижаться за державу. Рассказать, в чем соль, означало бы испортить сюрприз, поэтому скажу лишь, что Сэма не убедят начать войну с мирным населением. Как только кажется, что впереди – сплошные крабы-трансформеры, список врагов пополняется и призрак монотонности отступает.

Неизменным остается лишь одно: чем больше укрытий на арене, тем больше шанс, перейдя в сло-мо, увидеть перед собой не замершего противника, а стену, которая его внезапно заслонила. Это, разумеется, еще не повод объявить битву проигранной – энергозапас быстро восполняется, откатиться с линии огня никто не мешает, через низкие препятствия так и вовсе можно перема-



Внизу: Не имей сто друзей, а имей сто базук», – так переиначили бы на космической колонии будущего известную пословицу. Усовершенствованная базука за два выстрела по незащищенному «аргус-ядру», энергетическому сердцу краба-трансформера, кладет на обе лопатки первую крабью ипостась чудовища, да и с «гандамо»-обликом тоже разберется, хотя в этом случае до ядра так сразу и не доберешься.



хивать, активируя сло-мо в полете. Но, знаете, досадно становится, когда запас времени, отведенного на завершение миссии, ограничен, а какая-нибудь балка заслоняет верткую летающую образину, и приходится перекатываться в сторону, теряя драгоценные секунды. Тем не менее, даже такие задания хочется перепроходить: заучивать арены и последовательность вражеских перемещений, экспериментировать с оружием, чтобы улучшить свой результат.

Vanquish не идеальна – несовершенство боевой системы и нехватку приемов особенно остро чувствуешь, когда Сэм в некоторых видеоврезках, как будто в насмешку, отмачивает такое, чего от него нельзя добиться в сражении. И разумеется, пройти кампанию как обычный шутер не так уж нереально – даже ощущение скорости пережить получится. Но когда в финале выскакивает системное сообщение о полученном трофее «сумевший выжить» и известие о разлоченном режиме сложности God Hard, я не думаю о том, что некоторые пейзажи могли бы быть покрасивее, интерьеры станции – разнообразнее, да и на нормальном уровне сложности не мешало бы почаще заменять красных роботов хотя бы на синих летающих собратьев или на шары-турели. Восторг от пережитого приключения не портит даже воспоминание о предпоследней битве, когда внезапно выяснилось, что вроде бы ловкий, быстрый и непредсказуемый враг начинает двигаться по определенной схеме, едва герой забирается на второй уровень арены. Зрелищность и бесшабашность – в этом Vanquish не откажешь, и за этим к ней обязательно стоит возвращаться вновь и вновь. Разумеется, если не испугает обилие световых эффектов и обманчивая хаотичность сражений – непременные спутники здешних перестрелок.

ОЦЕНКА 9.0



Вверху: Хороший тон в современных шутерах – дать герою воспользоваться вражеской боевой техникой после расправы с пилотами. Вот и в Vanquish этому правилу не изменяют. Жаль только, шагающая крепость обычно остается на «родной» арене – пройти дальше мешают декорации.



Таких стрелков удастся уложить и очередью из обычной винтовки. А вот в миссии по обезвреживанию камер наблюдения снайперка придется очень кстати.

ХОТИТЕ ОТОМСТИТЬ ЗА РОССИЙСКИХ БОЕВЫХ РОБОТОВ? ДОЖДИТЕСЬ ФИНАЛЬНЫХ МИССИЙ!



Самонаводящийся танк быстро отобьет у Сэма любой интерес к атаке в лобовую. И вовсе не потому, что лезвия с легкостью расправятся даже с суперкостюмом: башенку можно поразить и с более безопасной позиции, а мотор у танка, как и у большинства роботов, сзади.



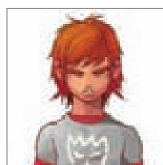
В каждом приличном городе есть гостиница, церковь и магазины (один или несколько).



В начале игры можно настроить внешний вид персонажа вполне в духе PC RPG.







Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Level 5
Мультиплеер:
co-op, online/ad-hoc
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже

Dragon Quest IX

Удивительно, но факт: классический цикл Dragon Quest подвергли унизительной модернизации. И все равно: фанатам традиционных, олдскульных JRPG роднее игры не найти.

Давайте взглянем правде в глаза: японские RPG старой школы неинтересны прежде всего самим японцам. А у нас – все иначе. «Говорят, там есть еще мультиплеер, но я его не пробовал» – типичная реплика в англоязычных рецензиях на Dragon Quest IX. Не включал его и я – нет никакого желания. Зато, как и коллеги с RPGamer.com, прекрасно вижу: якоря для мультиплеера (а-ля Monster Hunter; то бишь, собираешь с друзьями Wi-Fi-пати – и вперед; в Японии чрезвычайно популярное развлечение) раскиданы по синглу, мотивируя то и дело звать на помощь Wi-Fi-соседей. Сразу вспоминаю наше интервью по Valkyria Chronicles 2 для PSP: «Если враг заметно сильнее, попросите друга зайти в вашу партию. Ваша боевая мощь как минимум удвоится, а компьютер останется при своих». Юдзи Хории, создатель и бессменный геймдизайнер цикла Dragon Quest, тоже предупреждал: «DQ IX – сложная игра. Мы ее специально сделали труднее, чем предыдущие части». Намекал как бы - не сидите дома один, как сыч, собирайте команду. Вместе проходить игру легче. К счастью, он слегка лукавил. Square Enix не осмелилась сделать с Dragon Quest то же, что Sega – с Phantasy Star. Затянув разработку на год-два дольше положенного, попробовала усидеть на двух стульях. И, знаете, получилось.

Dragon Quest IX можно прекрасно проходить в одиночку, как обычную JRPG с яркими персонажами, увлекательным сюжетом, ненавязчивым исследованием мира и непростыми пошаговыми боями. Единственная особенность: всех персонажей в команде вы создаете с нуля по правилам тактических JRPG, вроде Disgaea. Даже внешность – и ту можно редактировать. Это немного напрягает тех, кто привык к заранее заданному набору людей в команде, с интересно прописанными характерами и ролями в сценарии. Но если названия «Final Fantasy Tactics» и «Disgaea: Hour of Darkness» – не пустой для вас звук, освоитесь быстро. И главное: почти все остальные современные JRPG или слишком отошли от канонов жанра, или попросту плохи.

С другой стороны, Dragon Quest IX необычайно лояльна к геймерам, которые тратят на игры все свободное время. Необязательные пещеры-лабиринты с супербоссами, коллекционирование предметов и алхимия, квесты в MMO-стиле - за этими занятиями можно провести и сто часов, и двести, и тысячу. Есть и знакомая многим система смены классов: грубо говоря, маг тридцатого уровня может стать вором первого, сохранив выученные скиллы и бонусы к характеристикам (но не заклинания). Рецептов по созданию и прокачке убер-команды по вкусу – сотни, хотя можно просто сгенерировать трех напарников на старте и пройти с ними всю игру. Про-

Красавица и чудовище

Жила-была в пустынной стране принцесса, отец ее днями и ночами пропадал на работе, и была у девочки только одна любимая игрушка – ручная ящерка. Шло время, фигурка будущей королевы округлилась, прелестным чертам лица могли бы завидовать все красавицы на тысячу миль вокруг. Все бы хорошо, но друзей и поклонников от этого больше не стало. Как сидела она в своей комнатке в замке – так и сидела. Однако отец состарился и мирно ушел на тот свет, оставив дочери корону в наследство. Девушка села на трон – и вмиг изменилась. Построила во дворце купальню, и целыми днями умасливала тело травами и благовониями, собирая восхищенные возгласы придворных. Теперь она была главной – и каждый подданный уже обязан был обращать внимание на самую красивую женщину на свете. Государственные дела вызывали у нее ужас – это была та самая работа, что с рождения лишила ее отца. Страна при ее правлении потихоньку приходила в упадок.
Однажды королеве подарили волшебное яблоко, исполняющее любые желания. Ей нечего было хотеть, и она приказала порезать фрукт на кусочки и кинуть в воду для омовения – чтобы кожа девушки стала еще прекрасней. Но ящерка оказалась быстрее и сожрала яблоко первой. Оказывается, она давно уже любила принцессу – с детства. И очень страдала, что не может стать для нее самым-самым главным человеком в жизни (ящерка оказалсь мужского пола). Домашний любимец превратился в огромного дракона, схватил королеву, открыл свои чувства ей и утащил в гнездо в глубинах дворцовой канализации. Согласится ли девушка на этот противоестественный союз, и какую роль в конфликте сыграет наш герой-ангел, вы узнаете из Dragon Quest IX.



гресс по сравнению с предыдущими частями (тоже богатыми на дополнительные задания) – просто нереальный.

Наконец, есть еще тот самый мультиплеер – визиты в чужие миры, призыв друзей на помощь, совместная зачистка подземелий. Японцам, говорят, нравится. Впрочем, для меня лично главное: можно спокойно проходить игру, вообще не думая о том, чтобы настроить Wi-Fi на DS.

Сюжет Dragon Quest IX – манна небесная для тех, кто утомился уже от «осовремененных» JRPG с боями в реальном времени. Интеграция мультиплеера в основную часть игры - зло, испортившее Phantasy Star Online и Arc the Lad; оно обычно на корню убивает хороший сценарий и интересных, запоминающихся персонажей. Вот и здесь в команде у вас – лишь один человек с лицом (да и то вы сами выбираете, равно как и пол); добрый молодой ангел с деревней смертных под присмотром. Dragon Quest IX, однако, чрезвычайно богата на колоритных NPC – деревенских бедняков и королей, рыцарей и колдунов, ангелов и демонов. Пьеса в их исполнении напоминает о мудрости: «Бойся своих желаний, ибо они имеют обыкновение сбываться». Фанаты аниме и JRPG знают о странном отношении японцев к христианству; сюжет Dragon Quest IX в этом смысле абсолютно им понятен и близок. Ангелы, история Ионы и Левиафана, грехи-искушения, жертва бога-сына, Сатана, рай и прочее - для японских сценаристов не часть чьей-то религии, а забавные художественные образы, которыми можно жонглировать как заблагорассудится. Допустимый прием - добавить к этому скандинавское древо Иггдрасиль, взбаломошную феечку Стеллу (стилизованную под модных девчонок из токийского квартала Сибуя) – и скажите спасибо, что не Бабу Ягу!

Уж поверьте, – строить игры на таком фундаменте куда логичнее, чем сочинять абстрактные сказки о гномах и эльфах и предсказуемо рифмовать «кровь» и «любовь» в лучших традициях книжек для маленьких мальчиков и романтичных девочек. Хорошие игры рассказывают о нечеловеческом, божественном, магическом, out of this world. И уж на что им не опираться, как не на весь культурный багаж, накопленный людьми за все эти века. А культурный багаж – это не пять лет в институте. Надо просто жить и видеть чуть дальше своего носа.

Прохождение игры имитирует «песочницу» в том плане, что какие-то сюжетные квесты можно выполнять раньше или позже (не так важно, в каком порядке вы будете собирать золотые яблоки с Иггдрасиля), и чем дальше — тем большая часть карты открывается вам для исследования. Dragon Quest IX – полная противоположность Final Fantasy XIII с ее узкими коридорами и единственно верными маршрутами; здесь геймера если и ограничивают, то мягко, незаметно, создавая полную иллюзию контроля над происходящим. Как и предыдущие части, новая Dragon Quest обходится без костылей в виде GPS-навигатора «куда идти» или подробных журналов с описанием квестов. Игра предполагает, что геймер поговорит с NPC вручную и сам, без инфографики, поймет, куда ему нужно идти и что делать. Такое естественное прохождение – куда интереснее, чем беготня по мини-карте от одной контрольной точки к другой.

Система боя чрезвычайно напоминает то, что мы видели в JRPG девяностых, разве что исправленную и улучшенную. Например, заклинания, вроде «ослабить защиту против физических атак» при успехе показывают не загадочные цифры, вроде «-90 к Defence», а «Защита слегка ослаблена» или «Защита сильно ослаблена». То есть, простыми человеческими словами о результате докладывают – что гораздо удобнее и понятнее. Несмотря на то, что выучить можно десятки бесполезных спеллов, число хороших, годных навыков – куда больше. Тот же «бонус к атаке по драконам» – «must have» в битве с одним из боссов. А возможность составлять команду по вкусу (практически сразу, прямо с начала игры) позволяет забабахать, например, смерть-отряд из одного лекаря и трех боевых магов.

В Dragon Quest IX собрано, наверное, все то хорошее, что только и было придумано в JRPG за последние двадцать с лишним лет. Умные пошаговые бои, монстры видны на поле сразу, удобнейший интерфейс, разнообразные классы, алхимия, путешествие по карте мира на корабле, воровство предметов – это все звучит, как скучные технические подробности, но на самом деле отзывается в сердце фаната жанра приятным трепетом. Не хватает, разве что, зрелищных видеовставок, но не в них счастье. И пусть Final Fantasy XIII разочаровала многих – Dragon Quest IX пришел и исправил все.

ОЦЕНКА 9.0



При желании можно настроить персонажам режим автобоя, но настоящие геймеры воюют только вручную.



Монстры – главная гордость Dragon Quest. А Dragon Quest – национальное достояние Японии. Слайма – в премьер-министры!







Sengoku Basara: Samurai Heroes

PS3
WII



Бешеный драйв. Невероятная динамика. Потрясающе зрелищные сражения. Скорость, грация, красота. Уникальный визуальный стиль. Идеальный баланс. Все эти мысли, сравнения, наблюдения роятся в голове, когда подходит время выставить финальную оценку новой Sengoku Basara.

Феодальные войны в Японии – это подборка сценариев, которые бесконечное множество раз обыгрывались в кино, мультфильмах, книгах, наконец, тех же видеоиграх. Однако люди, которым по душе этот сеттинг, вряд ли могут похвастаться наличием действительно полезных знаний. Ведь показать события так, как они разворачивались на самом деле, значило бы сделать очередную скучную поделку «про самураев». В Sengoku Basara же про «самурайский дух» (как стереотипное представление) вспоминаешь совсем редко. Во многом благодаря тому, что дизайнерам удалось собрать, грубо говоря, основные моменты из истории, самые яркие характерные черты полководцев того времени, и где-то карикатурно, где-то – основываясь на мифах, сказаниях, легендах, показать каждого персонажа ярким, запоминающимся героем.

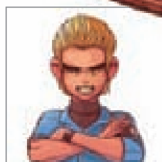
Именно это подкупает с первых же кадров. Sengoku Basara, что называется, цепляет, ловит на крючок уже во время просмотра вступительного ролика. И совершенно неважно, что фоном играет песня T.M. Revolution (можно провести неосторожное сравнение с открывающей композицией из Street Fighter IV, где голосил японский бойсбэнд Exile) – здесь она настолько органично вплетена в общую стилистику, в настроение, что велик соблазн даже раскошелиться на сингл «Naked Arms». Уже просто потому, что это имеет отношение к игре и может расцениваться как ценный сопутствующий товар, причем не только в глазах преданных поклонников сериала, которые за долгие годы должны были привыкнуть к творчеству, безусловно, талантливого музыканта, но и для геймеров, лишь недавно проявивших заинтересованность.

Когда люди рассказывают о первых впечатлениях от Sengoku Basara, они непроизвольно переключаются на сравнение сериала от Capcom с долгоиграющей пластинкой за авторством Koei и Omega Force. На мой взгляд, это совершенно излишне. Какие-то общие моменты и

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Wii
Жанр:
action.beat-'em up
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Capcom
Мультиплеер:
co-op, local
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже



Евгений Закиров



Леди Оити, сестра Нобунаги, «известна тем, что была выдана замуж за Нагамасу Азаи и родила трех прекрасных дочерей, которые тоже удачно устроились в жизни». Здесь она одержима демонами. Узнаем царскую кровь!



правда можно заметить и невооруженным глазом, но в остальном – это как небо и земля, настолько разное видение жанра, что всерьез проводить параллели между двумя концепциями просто не имеет смысла. Да, речь идет об экшне от третьего лица, в котором выбранный персонаж, в определенный момент привлекаемый на сторону восточной или западной армии (их представляют, условно, два главных героя выпуска – Мицунари и Токугава), собирает большое войско и пытается завербовать как можно больше «нейтральных» офицеров, чтобы в один прекрасный момент обрушиться лавиной на врага. Но разница в том, как выглядят бои, насколько проработан каждый поход. И, конечно, играет роль отсутствие бесполезных действий, лишней и мало на что влияющей суетливости. Что тоже немаловажный фактор.

Стандартная схема захвата вражеской территории выглядит просто, интуитивно понятно. Есть большая карта феодальной Японии, на которой обозначены разрозненные отряды колеблющихся полководцев. С ее помощью игрок может решать, на кого напасть первым, а кто пока подождет. В зависимости от выбора меняется и расстановка сил противника: кто-то дерется между собой за старые обиды и таким образом расчищает путь вперед, кто-то решает присоединиться к более сильной армии и без демонстрации силы. Глубокого тактического планирования ожидать не стоит, конечно, но вот как раз оно и было бы лишним. Да и потом, все самое интересное происходит непосредственно на поле брани, ведь каждая территория, которую охраняют офицеры, представляет собой, по сути, полноценный уровень со своими особенностями.

В Sengoku Basara Samurai Heroes невозможно нарадоваться ясному, понятному плану локаций. В любом другом представителе жанра легко можно заблудиться с самого начала, потому что всегда мешают какие-то сложные переходы, запертые двери, наконец, просто необходимость пробегать по десять километров туда и обратно, прежде чем становится понятно, что хотели сказать разработчики. Здесь же все куда проще, но при этом происходящее на экране никогда не скатывается в примитивную бездумную рубку всего и вся. Вместо тактических точек – специальные постаменты с одинокой фигуркой человека и несколько беспомощных вояк, руководящих малочисленными отрядами. Чтобы захватить какой-либо участок локации, достаточно просто надавать тумаков тому самому человечку на отдельной платформе. На мини-карте такая область сразу же сменит цвет, а спустя какое-то время появятся уже свои отряды, которые будут до последнего защищать стратегически важную позицию. Ну, вроде как важную. Это зависит главным образом от того, с каким боссом надо будет расправиться в конце. Скажем, на уровне в песках офицера предстоит «вылавливать», захватывая ближайшие территории и не да-

Вверху: Цурухимэ появляется в списке доступных героев сразу после прохождения сценария за Токугаву. Однако с прохождением кампании за милую девушку лучше повременить. С ней непросто, да и первое впечатление может быть испорчено мощным ударом розового сердечка. Да, именно так.

Разрубить экран на две половинки

Если скучно играть одному, то всегда можно доверить второй контроллер другу – управляемый им персонаж точно так же сможет накапливать опыт и собирать оружие, а кроме того – воскрешать павшего в бою соратника. Это, с одной стороны, немного читерский ход, а с другой – вполне оправданное решение. Ну не переигрывать же миссию, если погиб один какой-нибудь офицер?





Нобунага Ода почти во всех играх про феодальную Японию предстает в образе «Короля-демона». Но никогда еще Нобунага не выглядит так круто, как Sengoku Basara!



Играть вдвоем не только заметно проще, но и веселее. Счетчик комбо-то общий! Закончились противники у одного игрока – второй спасает положение.

вая ему перебегать на соседние. Или на уровне, где придется иметь дело с отражающей солнечный свет машиной, надо уничтожить четыре механизма управления, роль которых, опять же, достанется даже не умеющим толком обороняться начальникам стражи (называть их можно как душе угодно, в пылу битвы их должность как-то не успеваешь разглядеть). Однако встречаются и такие локации, где захватывать блокпосты никто не вынуждает. К чему это, если всего-то и надо, что проскочить мимо ловушек, после чего сразиться с главным противником? Лишняя морока!

Наверное, один из самых интересных вопросов относительно Samurai Heroes следовало бы сформулировать таким образом: как много здесь персонажей и чем они, собственно, отличаются друг от друга? Если вернуться к опыту Koei (нет, все-таки без этого никуда), то последнее время там все обстояло как-то совсем печально. Вроде бы, несколько десятков реально существовавших полководцев – хорошая подборка, а чего-то все-таки не хватало. Здесь же каждый офицер – это персонаж со своей сюжетной линией. Да, где-то она пересекается с судьбами других героев, но ведь без этого никак нельзя. Все-таки один временной период, одни сражения, одни и те же участники. Поэтому как раз большим достоинством Samurai Heroes можно считать то, что и без списка в три десятка лиц ей удается показать многообразие, вариативность. Азарт, желание добиться новых результатов и изучить все варианты развития событий – вот что поставлено здесь во главу угла.

Что особенно важно, так это то, что боевые стили персонажей совершенно не похожи друг на друга. И различия кроются не только в каких-то очевидных моментах (скажем, разные суперудары, расходующие линейку Basara) или условностях (один дерется кулаками, другой разрубает противников катаной), но в том, как именно приходится сражаться с боссами и вообще зачищать локации, набивать комбо в две тысячи ударов и захватывать участки карты. Мицунари, который в основном в бою использует меч, оказывается противником сложным, быстрым и хитрым. Токугава привык расправляться с теми, кто встал у него на пути, кулаками, что автоматически сокращает дистанцию – надо подходить вплотную к каждому неприятелю, чтобы наносить сокрушающие удары. Цурухимэ, кажется, вообще не должна принимать участия в битвах, уже больно она мила и жизнерадостна. Да и, честно говоря, солдат из нее никакой – стреляет из лука метко, но урон невелик, а у самой здоровья чуть-чуть. Магоити Саика (здесь – женщина) грациозно вышагивает по полю брани, расчищая перед собой толпу желающих познакомиться с помощью огнестрельного оружия и – внимание! – гранат. На первый взгляд, как и Цурухимэ, она должна быть сравнительно слабым персонажем, но нет – она просто другая.

Впрочем, делить героев на изначально «слабых» и «сильных» не совсем правильно. Кого-то осваивать сложнее, кого проще, а показатель силы и линейку жизни можно прокачать, причем сразу

Некоторые герои, известные по предыдущим выпускам сериала, не имеют своей собственной сюжетной линии в Samurai Heroes. Например, Касуга появляется пару раз как босс, но играть за нее нельзя. Впрочем, полюбоваться на красавицу возможность все же представится: если выполнить ряд условий, то позднее ее можно будет выбрать как телохранителя. Телохранители, как бы странно это ни звучало, одни на всех. Поэтому один раз открыв Касугу, можно будет воевать с ней плечом к плечу сколько душе угодно.



Отомо Сорин не может оторвать глаз от Касуги.



Смешно, конечно, когда противники выбегают прямо из воздуха. Кроме шуток – прямо из воздуха, навстречу герою и, вероятно, смерти.



В детстве каждый японский мальчишка, наверное, хочет стать либо пилотом гандама, либо Нобунагой.

несколькими способами. Во-первых, во время прохождения уровня герой получает не только денежки (монетки сыплются из поверженных солдат), но и очки опыта; с каждым повышением уровня растет запас жизненных сил. Во-вторых, поверженные офицеры оставляют после себя оружие, причем не просто «более мощное», а разное – то Мицунари с тоненькой катаной будет бегать, а то поднимет с земли огромный черный меч в стиле охотничьего оружия из Monster Hunter, и вот тогда уже почувствуется сила в руках. Наконец, в-третьих, всегда есть возможность нацепить дополнительные аксессуары. Небольшой бонус к атаке, к защите и тому подобным вещам, возможно, будет играть важную роль на самом высоком уровне сложности, но вот на Normal большой пользы от него не ощущалось.

Другое дело, что поскольку Sengoku Basara напрочь лишена напускной, наигранной серьезности, от выбора первого героя может зависеть и общее впечатление. Кому-то по пути не попадаются так называемые «потешные полки», а кто-то встретится с фансервисом (в самом гадком значении этого слова) почти сразу. И хотя сценки здесь действительно смешные, и вообще сама атмосфера создает легкое и веселое настроение, в некоторых местах с этим явно перегибают палку. В том смысле, что затянутая шутка может вдруг, внезапно, напомнить несмешной момент из какого-нибудь непутевого аниме, что вполне вероятно вызовет справедливое недоумение. Скажем, бесстыжий трус Кобаякава – лучший пример. При удачном раскладе герой встретится с ним лишь во время финальной битвы, где он никак не сможет решить, на стороне какой из двух армий хочет биться. А вот при неудачном (Мицунари не повезло) придется пробежаться по его территории, подивиться огромному, поистине гигантскому котлу с соответствующими его размерам морковками и редьками, захватить все контрольные точки вокруг, накостылять Кобаякаве как можно быстрее, чтобы тот не поставил разводить костер новых офицеров и не восстановил здоровье. В общем, за те пятнадцать минут, что потребуются на прохождение эпизода, плачущего обжорку можно будет возненавидеть всей душой. В этом отношении Мицунари оправдывает ожидания: поймав толстяка, он избивает его мечом и учит уму-разуму. Должного результата он, конечно, все равно не добьется, но в данном случае не это главное.

Разумеется, новый выпуск Sengoku Basara можно проходить много раз и при этом все равно открывать для себя что-то новое. Один сценарий за главных действующих лиц – это восемь битв и всего по два вида нового оружия. Ну и, конечно, альтернативный костюм. Скромно? Лучшего сказать – «в меру». Вообще, несмотря на весь этот показушный дизайн, экшн, яркие краски, динамику, все здесь работает на общую идею. Это, казалось бы, совершенно нехарактерное сериалу чувство меры, вероятно, и является той основой, на которой держится все остальное. Конечно, иногда появляются поводы в этом усомниться, но то незначительные единичные случаи. В целом же Samurai Heroes – это не просто ярчайший представитель жанра. Правильнее было бы сказать, что он стоит в стороне от потока одинаковых с лица конкурентов, которым очень скоро придется брать новый ориентир. И если свежий глоток воздуха не поможет, то модернизацию придется проводить по примеру Sengoku Basara, что тоже можно считать своего рода победой.

ОЦЕНКА 8.0

У Мицунари странная форма черепа. Однако другого Мицунари и вспоминать не хочется, так что на этот недостаток как-то не обращаешь внимания.



Хонда, кажется, гандам. А еще Токугава умеет на нем летать.

РЕЦЕНЗИЯ

НА ПОЛКАХ

PC



Илья Ченцов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.first-person.
horror
Зарубежный издатель:
Frictional Games
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Frictional Games
Мультиплеер:
нет
Страна
происхождения:
Швеция

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже



Amnesia: The Dark Descent

В январе этого года Томас Грип, руководитель Frictional Games, видимо, наслушавшись заблудивших-ся в геймдеве художников Tale of Tales, оставил в блоге своей студии запись* под заглавием «Как геймплей и повествование убивают смысл в "играх"». Новейший хоррор Грипа и компании – живая к этой статье иллюстрация.

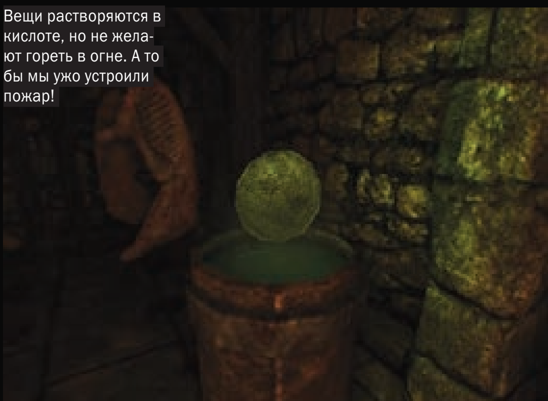
Из использованных авторами Amnesia средств пугания впору составлять энциклопедию: таинственные звуки из ниоткуда, визуальные «эффекты сумасшествия», монстры, вначале исчезающие за углом, потом невидимые, а потом начинающие атаковать (сражаться с ними бесполезно), внезапно появляющееся склизкое невесть что, а также записки, голоса и предметы, намекающие, что там, где Даниэль, наш герой, их нашел или услышал, творилось страшное – причем при непосредственном его участии.

Беда в том, что пугает каждый из этих приемов первые два-три раза. Первый раз: в ушах затрещало, в глазах поплыло, что такое? – А-А-А! Чудище! – шмяк, шмяк, следы кровавых когтей через весь экран – умер – продолжил с того же места – чудища нет. Второй раз: в ушах затрещало, в глазах поплыло – ой, чудище, попробую убежать! – не смог, попробую отмахаться – не смог, шмяк-шмяк – умер – продолжил – чудища нет. Третий раз: затрещало, поплыло – ой, опять это чудище, ну-ка, попробую его рассмотреть хоть, все равно сейчас шмяк-шмяк, умру-продолжу, и его нет. Frictional Games на практике реализуют свою идею «игрока надо заставлять не преодолевать трудности, а переживать события». Попугался монстра – и бороться с ним уже незачем, пусть он лучше тебя убьет, зато потом воскреснешь да пойдешь спокойно дальше.

Точно так же привыкаешь и к «эффектам безумия». Герой не только не может спокойно смотреть на всякие гадости, но даже просто находясь в темноте, теряет рассудок, приходя в норму лишь на свету. Тут в теории должна происходить борьба мотивов: трутницы для зажигания факелов и масло для фонаря-«летучей мыши» даются в ограниченном количестве, а свет к тому же привлекает монстров, так что игрок должен бояться обнаружить себя – но и в темноте бояться еще больше. На деле же, убедившись, что глюки не наносят Даниэлю физического урона, а глаза его через секунду привыкают к темноте (кстати, классный эффект!), можно спокойно наплевать на дефицитные «зажигалки» и к концу игры скопить штук сорок, применяя их только в крайних случаях.

Рукописи не горят

В Amnesia немало интересных находок, но гораздо больше повторов. Справед-



Вещи растворяются в кислоте, но не желают гореть в огне. А то бы мы уже устроили пожар!



В Amnesia очень много голых мужиков. Большинство из них мертвы.



Можно не только ознакомиться со способом использования дыбы, но даже и самому подергать за веревочку. Не игра, а смитсонианский музей какой-то!

ливости ради скажу, что авторы более или менее пытаются следовать принципу «демонстрация-закрепление-испытание», практикуемому, например, Valve. Если вначале нам нужно искать четыре склянки просто в темном подвале, то потом – детали от дрели уже в темном подвале с зомби, и так далее. Если в первой комнате из трех решение головоломки находится подбором, то во второй уже придется выяснять точный принцип и искать образец, а для третьей – еще и собирать трубы по всему уровню. Проблема осталась старая – часть задач решаются «физическим» образом: бросить стул в непрочную стену, выстроить из ящиков мост через преграду – а другие «квестовым», когда предмет кладется в карман и применяется в нужном месте. Системы в применении этих методов нет никакой: одну стену ломаешь «физическим» стулом, вторую – лежащими за пазухой зубилом и киянкой. Есть еще «квестофизический» способ – это когда требуется покрутить вентиль или подергать рычаг (или некоторую их комбинацию), чтобы добиться результата. Кручение и дергание (а также открывание шкафов и дверей) сделаны «с эффектом присутствия» – нужно не просто щелкнуть по нужному предмету, а еще и подвигать виртуальной рукой в соответствующем направлении. Так же было в сериале Penumbra тех же разработчиков, а раньше, если кто помнит, в Myst IV – но там не надо было носить с собой всякий хлам**. Здесь же зачастую трудно понять, каким способом вообще подступаться к проблеме. Некоторые «как бы физические» задачки все равно на деле оказываются квестовыми: если хочешь растопить печь, надо найти специальный уголь (конечно же, черный и в темноте), а бочки и свернутый в трубочку ковер на топливо не годятся (и вообще не горят); чтобы опустить висящий на ржавой цепи мост, недостаточно на нем от души попрыгать – нет, надо попасть в цепь специально лежащим на уровне для этой цели камнем. Вероятно, чтобы заставить игрока пережить трепетные события подбирания угля и бросания камня.

Самое интересное, что Томас Грип посвятил целый цикл статей пазлам в хоррор-играх (и вообще в адвенчурах), и там опять же энциклопедически перечислил основные проблемы, которые встречаются в этой области... только чтобы некоторые из них, такие как «очевидное решение не является правильным», опять всплыли в Amnesia. Впрочем, от многих других бед разработчики старались избавиться, и с успехом, хотя иногда решение и являлось лобовым – так, чтобы игрок четко знал свои текущие задачи, они просто записываются в дневник.

Туда же складируются и найденные записки (в основном самого же Даниэля). Герой также слышит ретроспективные голоса и даже пару раз «телепортируется» в воспоминания, вдобавок какие-то обрывочные тексты всплывают в экранах загрузки. С точки зрения игровой логики эти «подсказки» расставлены в правильных местах – так, в пыточной (их в подземельях замка несколько) герой слышит крики жертв и видит схему, хм, «разделки туши» провинившегося. Правда, предположить, что голоса – это воспоминания Даниэля (что логично следует из названия игры), не выходит: некоторые диалоги явно происходили не в его присутствии. С другой стороны, аудиодневники в том или ином виде уже стали классическим способом подачи сюжета, и картина событий из всех этих фрагментов мало-помалу складывается: в сюжете, скажем так, творчески переработаны идеи Лавкрафта и истории о Дракуле, хотя ни Ктулху, ни валашский воевода явно не упоминаются.

Новое дешевое

Вообще, и Amnesia, и обозреваемую по соседству Demolition Company можно назвать «новым поколением малобюджетных игр». Технологии настолько продвинулись вперед, что даже создать собственный движок (а Frictional Games, как и Giants Software, не лицензируют Unreal Engine или хотя бы Unity), поддерживающий качественную трехмерную графику, физику и освещение, сейчас гораздо проще, чем десять лет назад. Придумать интересную игровую механику тоже может любая светлая голова. Трудности могут возникнуть лишь с производством достаточного количества контента. В результате в Amnesia наблюдаем сотни одинаковых бочек и ящиков, десятки письменных столов одной модели и под копирку рубленные (как рубят под копирку, спросите у Frictional Games) шкафы с похожими как две капли воды белоснежными рубашками внутри. А ведь раньше, в рисованных еще квестах, каждая локация была уникальна! Здесь запоминающиеся места тоже есть (некоторые еще и меняются по ходу игры), но между ними натыканы унылые погреба и однообразные жилые комнаты, где мелкие предметы вроде чернильниц, бутылок, книг и молотков, призванные придать интерьерам индивидуальность, несут прямо противоположную функцию. В таких местах чувствуешь себя, как в древнем Wolfenstein 3D, где тарелка с курицей на полу обозначала столовую, а кучка костей – тюремную камеру. Пусть стрелять и не дают, но рассованные всюду трутницы и пузырьки с настойкой опия собираешь, как патроны и аптечки в ретро-шутере. Финал демонстрирует порочность пути ненасилия: на последнем уровне, чтобы добраться до одной из двух концовок (кажется, есть еще третья), нужно либо совершить тривиальные действия, либо... вообще ничего не делать на протяжении некоторого времени! Авторы так увлеклись проработкой своего повествования, всех деталей истории и подробностей пыток, что забыли про смысл – даже банальное «быть злодеем плохо» здесь четко не звучит. Грип отлично доказал свой тезис, сделав хорошую игру-пугалку – но не больше.

ОЦЕНКА 7.0

Локализаторы из Snowball, как всегда, подошли к адаптации творчески, и в меню выбора языка красуется аж три варианта: «добрый герой», «злой герой» и «English». Разница между филантропом и злодеем, впрочем, лишь голосовая, да и ту не всегда расслышишь. В остальном к озвучке и переводу претензий нет – мы нашли лишь одно небольшое рассогласование в терминологии: одна и та же вещь в разных местах фигурирует как «троичный стержень» и «тройчатый стержень».

Держитесь подальше от воды...

Внизу: Интерактивное воспоминание ставит перед тяжелым выбором: Даниэль должен сделать то, что он когда-то уже сделал. Один из тех эпизодов, когда хочется просто выключить игру, тем паче что все сюжетные тайны к этому моменту уже раскрыты.

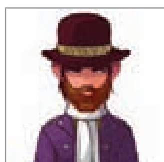


* http://frictionalgames.blogspot.com/2010/01/how-gameplay-and-narrative-kill-meaning.html

** У персонажа были с собой камера, журнал и особый амулет, но они использовались для исследования мира и сохранения записей о нем.


Лучшие миссии Demolition Company чем-то напоминают сериал Trauma Center, только «скальпель» словно держит в руке неуклюжий робот.


Иногда обломки приходится разгребать или сваливать в дробилку – тут в дело вступает фронтальный погрузчик. Заполнить его ковш непросто, а довезти, «не расплескав», еще сложнее.


Илья Ченцов

Demolition Company

Швейцарская компания Giants Software уже успела зарекомендовать себя, выпустив серию фермерских симуляторов с открытым миром, известных в англоязычном мире под простым названием Farming Simulator. Однако в этом году они сделали нечто совершенно противоположное. Вместо заботы о посевах в сельской местности – разрушения в городской черте. Нет, это не война. Это обычные будни компании, занимающейся сносом зданий.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
simulator.demolition
Зарубежный издатель:
Astragon (Германия, Австрия, Швейцария)/ BigSims.com (Steam)
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Giants Software
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Швейцария

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже



Идея была отличная. Грубо говоря, взять Red Faction: Guerrilla, выбросить военные действия и сосредоточиться собственно на разрушении недвижимости; к этому всему добавить научно-популярный элемент, позволив пользоваться техникой, похожей на реальную, а не гигантскими роботами-погрузчиками. Дать игроку возможность самостоятельно покупать технику и инструмент, а также добавить прокачку – за выполнение миссий награждать очками опыта, причем новые уровни открывают доступ к новым локациям и снаряжению, а также увеличивают, например, мастерство обращения с кувалдой.

Увы, увы, увы – практически все перечисленные фишки оказались в той или иной степени дефектными. Возьмем хоть ту же «ролевую» прокачку – конечно, хорошо, что содержание подается порционно, одновременно оставляя и возможность выбора. Это не только создает ощущение какого-то развития, но и позволяет частично замаскировать тот факт, что игры очень мало. Можно еще простить, что здесь нет открытого мира, а есть только набор миссий – но ведь и проходится он за день на любой сложности, и из игры будто нарочно убраны все элементы, которые хоть как-то эту сложность могут повысить. Так, для выполнения каждого контракта существуют временные рамки, однако, не уложившись в срок, вы не провалите задание, а лишь недополучите премию за оперативность. Некоторые миссии подразумевают использование определенных видов техники, но, скажем, две постройки на крыше, которые предполагается крушить мини-погрузчиком, гораздо проще снести с помощью взрывчатки (она, правда, стоит денег, но расходы окупятся сторицей – ведь вы еще и получите бонус за срочность!) – и это вам никто не запретит. Упрощает задачу и тот факт, что зачастую разрушить то, что не надо, просто не получится – если, скажем, предлагается раскурочить верхний этаж здания, вы не сможете сломать нижележащие стены и перекрытия. Сопромат-движок выглядит похуже Geo-Mod 2.0 – конструкции разваливаются на достаточно крупные кирпичики, к тому же, если приходится обсчитывать много физически корректных элементов, игра начинает тормозить. Впрочем, разработчики об этом знают, потому-то и не дают разломать на уровне все и вся.

Тем не менее, выглядит процесс эстетично, и экспериментировать даже с простеньким заданием по сносу заводской трубы (быстрые деньги!) не надоедает – вначале лениво повторяешь единожды найденное решение, потом пробуешь заложить меньше взрывчатки, варьируешь расположение зарядов – и в награду получаешь незабываемое зрелище: после нажатия на кнопку детонатора труба сотрясается, секунду стоит как ни в чем не бывало, потом сбоку словно нехотя вываливается один кирпич, дыра расширяется, и вот уже все сооружение падает на землю, сминаясь, как рулон обоев.

Крупноблочные бирюльки

На самых интересных заданиях присутствуют-таки разрушаемые элементы, которые трогать не следует: например, предлагается снести лестничные марши или балконы, не повредив прилегающие стены. Бывают и другие ограничения: скажем, при работе в порту обломки не должны падать в воду (так это надо еще постараться, чтобы они туда упали!), а если мы работаем на верхотуре, нельзя ронять строительный мусор вниз. Немножко насвинячить все-таки можно, но как только заполнится красная шкала, контракт будет сорван...

They Might Be Giants

У швейцарцев из Giants Software есть голубая мечта: сделать ролевую игру про национального героя Вильгельма Телля. Они даже движок соорудили весьма неплохой – правда, пока делают на нем очень необычные симуляторы, такие как сельскохозяйственный Landwirtschafts Simulator (он же Farming Simulator), где вам предлагается засеять пшеницей да кукурузой большой живописный остров в неизвестном океане (кстати, в продолжении этого сериала нам обещаны мультиплеер и животноводство). Ведущим дизайнером «гигантов» работает Ренцо Тёнен, нашим читателям больше известный по своим квестам Murder in a Wheel и Mental Repairs, Inc. Скажем прямо, того полета фантазии, что мы видели в этих играх, в Demolition Company не найти – однако сделан проект добротно, с тем же вниманием к деталям, что отличает и персональные проекты Тёнена. Все демонтажные работы проводятся «в контексте» – если в деловом квартале, то среди небоскребов и снующих машин, если в порту – то с катерами на пристани. Не подкачало и звуковое оформление, особенно удивил стереоэффект от проезжающего на заднем плане поезда. Пусть играть и просто, но приятно. Только что ж человечек-то в кабине как был в Farming Simulator чучелом неподвижным, так и здесь остался?



Хоть крыша и огорожена несносимым бордюром, при известном упорстве сигануть с нее на минипогрузчике можно.



Взрывчатка в игре трех сортов, различающихся «убойной силой». Так действует самая мощная.

правда, денежки мы все равно получим, но только за те дрова, что уже наломали, а не за выполнение задания.

И все-таки оригинальные миссии до обидного просты. К счастью, за дело уже взялись фанаты – задачки от некого Grizzly заставляют почесать в затылке, вот только мало их...

Еще одно «увы»: в отличие от Farming Simulator или той же Red Faction: Guerrilla, здесь не ведется запись рекордов – не сохраняется лучшее время прохождения миссии или, скажем, максимальная заработанная сумма, не выдаются медали, так что и этот стимул к повторному прохождению отсутствует. Вместо этого нам предлагают собирать рассыпанные повсюду куски металлолома – ну-у, как говорится, «тоже вариант»...

А экскаватор бежит, а экскаватор не ждет...

Если для вас слова «снос зданий» ассоциируются прежде всего со сценой из мультфильма «Ну, погоди!», где удалой экскаватор, размахивая этаким моргенштерном (на самом деле орудие называется смешно: «шар-баба»), разносит по кирпичику один ветхий дом за другим, ваши представления устарели лет так на сорок. Ныне ядро на цепи практически вытеснили гидромолоты, которые достаточно нацелить в нужную точку и включить компрессор. В Demolition Company этим полезным навесным орудием снабжены полдюжины разных машин, от мини-погрузчика до «долгорукого» экскаватора с раскладной стрелой. Учиться двигать их «конечности» весьма занимательно – сочленений у некоторых монстров неожиданно много, но они полностью контролируются мышкой, что, конечно, нереалистично, но довольно удобно, пусть иногда горизонтальным движениям руки и соответствует продольное перемещение рабочего инструмента (это, кстати, как раз элемент реализма: в экскаваторах с европейской системой управления тоже в соответствующих случаях надо двигать рычаг вбок, а не вперед-назад). Неловко обращаться лишь с «ядерным оружием» – чтобы хорошо раскачать шар, нужно резко повернуть стрелу на

Справа: Задачка от Grizzly: с трех сторон здания, с четвертой – вода. Нужно снести трубу так, чтобы и в море не намусорить, и дома не поломать. Взрывчаткой, понятное дело, не обойдешься.



большой угол, а для этого несколько раз проехать мышью по коврику. Геймпады игра теоретически тоже поддерживает, но на мой Thrustmaster по умолчанию привесили такую раскладку, что я даже головой в «режиме пешехода» покрутить не мог. И поправить проблематично – поди разберись, какое движение должно какой оси какого джойстика соответствовать, если стрелу можно крутить аж в шести направлениях! Можно даже поднять машину на дыбы, уперевшись в землю ковшом или молотом, – выглядит фантастично, но строительная техника действительно на такое способна. Да и, в конце концов, у игры в этот раз даже нет слова «simulator» в названии, так что какие претензии?

Собственно, я уже высказал их почти все, но вот последняя: наш удалой суперпрораб не может погибнуть ни при каких условиях. Даже если на него упадет заводская труба. Даже если он подорвет под собой динамитный заряд. Просто Geist-Arbeiter какой-то. Разработчики хоть и советуют при взрывных работах удаляться на безопасное расстояние, но тут же оговариваются: «Вообще-то вам ничего не будет, потому что вы В КАСКЕ»! Ну, раз так, остается только бегать и смеяться.

Короли безрыбья

По сути, Demolition Company – казуальное развлечение, в том смысле, что при прохождении не нужно особо напрягаться, уделять игре можно по пятнадцать минут в день, а вернувшись к ней после долгого перерыва, не надо мучительно вспоминать перипетии сюжета и тонкости управления. Но это не миллионный клон Bejeweled или тысячный «Веселой фермы», содержание здесь оригинальное и вполне «мужское», хотя разрушение и не приправлено насилием – что по нынешним временам большая редкость. Так что Giants Software и хотелось бы поругать – но кого им ставить в пример?

ОЦЕНКА 6.0

Кирка за пятак, да базука за так

Подход к созданию нового контента у Giants интересный, можно сказать, линуксоидный. Кому чего в игре не хватает – сделайте сами, инструментарий прилагается. И фанаты стараются, еще со времен Farming Simulator клепают новые машины, а к Demolition Company еще и неплохие миссии. Впрочем, творения blackburner, которые можно найти на http://www.dc-mods.de/downloads.php, я бы особо не рекомендовал – тормозят очень, а вот «контракты» Grizzly (их надо искать на форуме http://forum.demolitioncompany-thegame.com/ в разделе «[DC] Mod Downloads/ [DC] Missionen») вполне достойны вашего внимания – там пригодятся и твердая рука, и светлая голова.
Сами же разработчики тоже выпустили платный аддон, только добавляет он не новые миссии, а всего-то два инструмента (кирку и некое подобие гравипушки из Half-Life 2) да один бульдозер. Гравипушка – это, конечно, круто (руками-то бетонные плиты не покидаешь), вот только ее использование упрощает и без того несложный игровой процесс. Скачайте уж лучше базуку – тоже чит, да хоть бесплатный.





Артём Шорохов

PC
PS3
XBOX 360

Справа: Титульную иллюстрацию для Guardian of Light нарисовал Майкл Комарк, «широко известный в узких кругах» фэнтези-иллюстратор, знаменитый преимущественно оформлением фантастических книг и коллекционных карточек – в частности по вселенным Warlord, World of Warcraft и Warhammer 40K. Полюбоваться его работами и заодно прикупить понравившийся принт можно на личном сайте художника по адресу: www.komarckart.com.



Lara Croft and the Guardian of Light

Около года назад я уже писал о том, что вскоре должны появиться игры, использующие популярных персонажей, как кино – актеров. Долго ждать не пришлось: перейдя под крыло Square Enix, нынешние опекуны Лары Крофт, студия Crystal Dynamics, анонсировали свой новый проект – уже не Tomb Raider, но все равно про Лару Крофт.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Network, Xbox Live Arcade, Steam

Жанр:
action.adventure/puzzle/shooter.isometric

Зарубежный издатель:
Eidos Interactive, Square Enix

Российский издатель:
«Новый Диск» (PC)

Разработчик:
Crystal Dynamics

Обозреваемая версия:
Xbox Live Arcade

Мультиплеер:
co-op.local (анонсирован online)

Страна происхождения:
США

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже

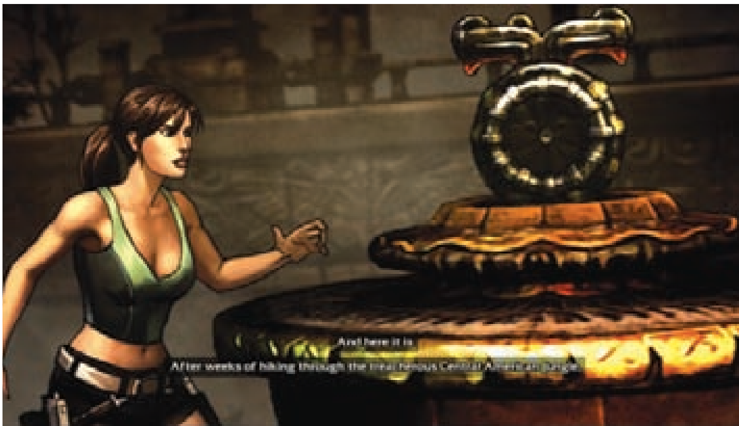
Дело было так. Закончив свою большую трилогию (Anniversary, Legend и Underworld), разработчики из Crystal Dynamics взяли тайм-аут и несколько месяцев потратили исключительно на эксперименты с концепцией, самим подходом к построению классических игр линейки Tomb Raider. По общему негласному решению, начинать новую главу сериала следует со свежей головой и как следует зарядившись идеями и впечатлениями. Ну а отсюда уже рукой подать до «прощального подарка», промежуточной игры-сюрприза, которая, задействовав весь уже накопленный технический багаж, выступила бы этакой интермедией меж двумя «каноническими» выпусками Tomb Raider, намеренно отказавшейся при этом от привычного трафарета, эволюционно сформировавшегося за долгие четырнадцать лет жизни сериала. Иными словами, сверхидея «Лары Крофт и Защитника Света» – в концепции, и только в ней. Все прочее, включая всех до единого разработчиков, – прямиком из Underworld. Не только тот же движок – тот же художник, те же музыкальные сэмплы, те же свет, физика, кусты на заднем плане, та же актриса озвучания и та же трехмерная модель первой леди видеоигр. Заслышав чей-то плач Ярославны на слова «Лара-то уже не та-а!», смело рассмейтесь этому человеку прямо в лицо. Лара – все та же. Обстоятельства новые. По уверению Дэниела Нюбургера, креативного директора, перед нами прежняя героиня, лишь помещенная в непривычную среду: «Это именно приключения Лары Крофт, адресованные именно фанатам Tomb Raider, и в то же время – творческий эксперимент. Мы постарались уловить саму суть Tomb Raider, его дух, и, сохранив все это, дать игрокам нечто совершенно новое, такое, что не было бы похоже ни на предыдущие игры сериала, ни на будущее продолжение».

Вы наверняка наслышаны о двух главных отличиях получившейся игры – формальном и глубинном. С первым все просто: камеру из-за спины героини отправили на высоту птичьего испуга, в два клика мыши создав впечатляющий изометрический вид. Мудрый ход, если вы хотите изумить геймера картинкой: с такого расстояния архитектура и текстуры «во-



Вверху: Во всех частях Tomb Raider хватало стрельбы, но до сих пор шутерный аспект геймплея заметно проигрывал приключенческому.

Внизу: История Guardian of Light ничем не привязана к общей мифологии Tomb Raider, это еще один отдельно стоящий эпизод из бурной жизни леди Крофт, вроде тех, что попадаются в комиксах с ее участием.



Любопытно: вся игра выстроена на co-op механиках взаимопомощи и объединении усилий двух персонажей, но если начать приключение в одиночку, то Лара, заполучив копье Тотека и заручившись особой дизайнерской магией, по всему маршруту управится сама, без всякого участия AI-напарника. (Сам Тотек в первой же заставке отправится в погоню за Шолотлем параллельным курсом, и появляться будет только в заставках.) На этот шаг, по словам Дэниела Нюбергера, команда решилась из человеколюбия: на сегодняшнем уровне технологий не представляется возможным «воспитать» такой AI, который адекватно бы реагировал на попытки живого игрока самостоятельно решить тот или иной «совместный» пазл. Поэтому большого уважения, на мой взгляд, заслуживает система «двойных головоломок», разработанная специально для Guardian of Light: авторы заморочились созданием своего рода «римейка» каждой конкретной сцены, переработав ее под возможности лишь одного персонажа. Конечно, пазлы от этого не стали искуснее и заметно потеряли в сложности, но, тем не менее, никуда не делись и все еще заставляют подумать. Вдобавок фанаты, можно сказать, получили целых два (ладно, пусть полтора) набора интересных задачек по цене одного. А ведь не за горами еще три скачиваемых эпизода, устроенных по той же схеме.



все даже нормальной, а не какой-нибудь скачиваемой» Tomb Raider: Underworld выглядят потрясающе, придраться к качеству изображения в Guardian of Light невозможно в принципе. Глубинное отличие – в геймплее. Как откровенничает Карл Стюарт, бренд-директор, люди много лет сопереживали Ларе в одиночку, и потому самое неожиданное, что можно было сделать, – это «усадить их на диван вместе и заставить говорить друг с другом». И вуаля – родился концепт «доверительного геймплея», не просто co-op, но такой co-op, в котором совместное решение головоломок уживается с ведением совместных боевых действий. И если «доверительная» стрельба нам не в новинку, то пазлы, полагающиеся на сообразительность и одновременные действия обоих участников – придумка действительно свежая. Разом думать и разом делать, предлагая, отвергая и перебирая варианты, – это и впрямь сближает. Поначалу кажется, что средств для решения задачек маловато, а пути их решения очевидны и оттого просты (все они полагаются на физику вкупе с использованием немногочисленных особых умений обоих персонажей), но уже к середине Лара и Тотек неоднократно переубедят вас, а к финалу и вовсе заставят поминутно восхищаться собственной находчивостью.

Удивительно, но для игры, чьим сердцем являются головоломки и пазлы, в Guardian of Light весьма приличное количество весьма качественного экшна. От Лары Крофт, признаться, такой прыти мы не ждем уже давно, и вот надо же! Здесь, конечно, не Crimsonland и не Dead Nation, но боевая система, баланс оружия, архитектура арен и подборка врагов сделали бы честь любому чистопородному шутеру. Режим максимальной сложности вас быстро в этом убедит.

И ведь при этом игра не разваливается на две половины, органично и плавно перетекает из жанра в жанр по указке геймдизайнера. Немало времени уделяя и исследованию местности в поиске секретов, и самоубийственным прыжкам над пропастью, и вдумчивым «добровольным» пазлам повышенной заковыристости (на всяком уровне можно получить хороший приз, отыскав пирамиду майя и одолев особое испытание), и адреналиновым экшн-эпизодам, когда соображать нужно быстро, а действовать еще быстрее. И главное – второе дно как в пазлах, так и в экшне: необязательные задания с приятными призами на каждом уровне – на догадливость, на скорость, на четкость исполнения или боевое мастерство, везде можно себя проявить. «Собрать все-все» – известная археологическая страсть давних поклонников Лары Крофт – буквально обрела второе дыхание. Вдобавок – в co-op режиме игра предлагает еще и этакий налет соревновательности, одновре-

Внизу: Пожалуй, единственная сюжетная сцена, которая накрепко застревает в памяти.

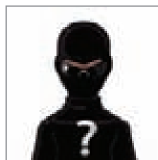




Добывать артефакты и реликвии, ради редкого оружия гоняться за алмазами и с довольной миной выбирать снаряжение под собственный стиль игры – отдельное удовольствие Guardian of Light.

МНЕНИЕ

АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



Первая скачиваемая игра про Лару Крофт определенно удалась. Смешно, но, по сути, перед нами полноценный Tomb Raider, просто со смещенной камерой и в co-op. Причем co-op здесь совершенно потрясающий – попробовав раз, к синглу возвращаться уже не хочется. И не из-за того, что он плох (это не так, он очень хорошо сбалансирован и по-своему хорош), нет. Просто игра изначально заточена под двух игроков и, насколько бы нелепо ни выглядел Тотек, бегать за него так же интересно, как и за Лару. Тем паче обидно оттого, что co-op предусмотрен пока только локальный. Обещанный патч, который введет онлайн, до сих пор не готов и даже более того – улетел в будущее на неопределенный срок.

ПО МЕРКАМ АБСОЛЮТНЫХ ВЕЛИЧИН, GUARDIAN OF LIGHT – ЛУЧШАЯ ИГРА С ЛАРОЙ КРОФТ ЗА ДОЛГОЕ ВРЕМЯ.

менно требуя не взаимопомощи даже – взаимополезности. Сочетание для поклонников совместных прохождений просто-таки вожделенное.

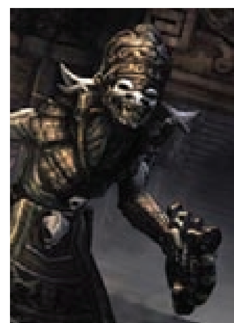
Единственное, к чему подошли спустя рукава (помимо нечастых, но чрезвычайно досадных глюков), это сюжет. Не то чтобы он был здесь кому-то нужен или кто-то вдруг воспринял его всерьез, но ведь зачем-то разработчики заморочились всей этой историей с пробуждением Шолотля, нагрузив скачиваемую игру приятными глазу роликами и приятной уху озвучкой. Едва ли затем, чтобы мы подвели такой итог: две с половиной шутки и хорошо если дюжина осмысленных фраз на все приключение, а это, между прочим, от восьми до десяти часов. Причем если три первых уровня заставки идут косяком, вскоре о них придется забыть чуть ли не до самого финала. И, черт побери, чья это идея дать в напарники любимой всеми Ларе не прекрасную амазонку-воительницу, а страшного мужика в набедренной повязке? Уж чем-чем, а исторической достоверностью здесь не пахнет вовсе. Как, к счастью, и любовной линией.

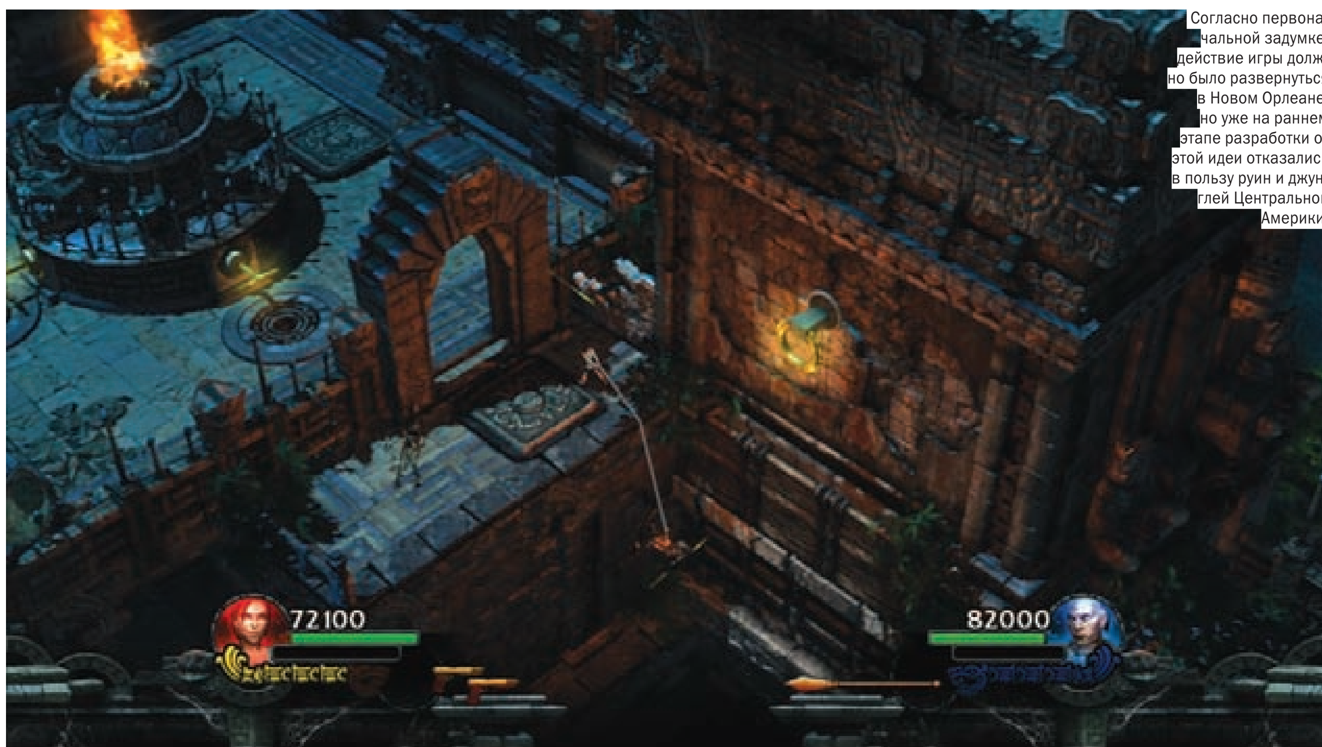
Завершая свой рассказ, прихожу к неожиданному для самого себя выводу: по меркам абсолютных величин, Guardian of Light – лучшая игра с Ларой Крофт за долгое время. Без скидок классная графика и лаконичный, но безоговорочно качественный геймплей, в котором трудно сыскать изъян – не этого ли мы столько ждали от Tomb Raider? Хочется верить, что в Crystal Dynamics прочувствовали торжество момента, и следующий – «настоящий»! – выпуск сериала не уронит знамя.

ОЦЕНКА 9.0

В легендах индейцев майя Шолотль (именно так читается имя ацтекского бога ночной зари, устроившего весь сыр-бор), брат-близнец знаменитого Кецалькоатля, имеет три физических облика: скелет, собакоголовый демон и чудище с ногами задом наперед. Нетрудно догадаться, какой вариант приглянулся дизайнерам игры.

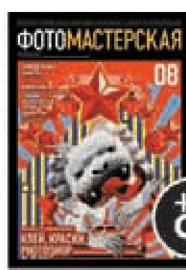






Согласно первоначальной задумке, действие игры должно было развернуться в Новом Орлеане, но уже на раннем этапе разработки от этой идеи отказались в пользу руин и джунглей Центральной Америки.


6 номеров 564 руб.
13 номеров 1105 руб.



6 номеров 785 руб.
12 номеров 1420 руб.



6 номеров 1110 руб.
12 номеров 2016 руб.



6 номеров 810 руб.
12 номеров 1470 руб.



6 номеров 1260 руб.
12 номеров 2200 руб.



6 номеров 1260 руб.
12 номеров 2200 руб.



6 номеров 1260 руб.
12 номеров 2310 руб.



6 номеров 900 руб.
12 номеров 1720 руб.



6 номеров 1300 руб.
12 номеров 2300 руб.



6 номеров 1300 руб.
12 номеров 2300 руб.

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999



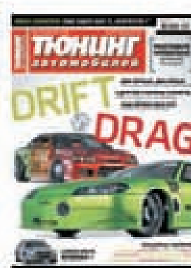
6 номеров 450 руб.
13 номеров 975 руб.



только на сайте
4 номера 556 руб.
8 номеров 1008 руб.



6 номеров 630 руб.
12 номеров 1130 руб.



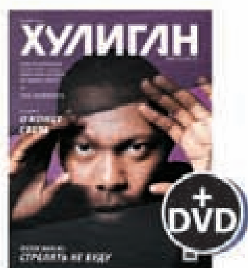
6 номеров 765 руб.
12 номеров 1380 руб.



6 номеров 960 руб.
12 номеров 1740 руб.



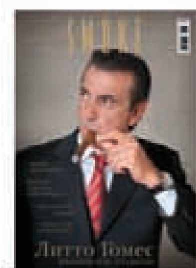
6 номеров 1130 руб.
12 номеров 2060 руб.



6 номеров 890 руб.
12 номеров 1630 руб.



только на сайте
2 номера 284 руб.


3 номера 630 руб.
6 номеров 1140 руб.


6 номеров 2205 руб.
12 номеров 3890 руб.


6 номеров 2150 руб.
12 номеров 3930 руб.

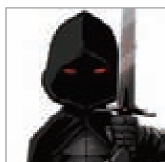

6 номеров 2178 руб.
12 номеров 3960 руб.

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ


А личико-то у злодея из «Защитника короны» с оруженосца из «Принцессы в доспехах» списано. Неужели сложно было новое нарисовать?

Новичков-юнитов в «Перекрестках миров» не так много, как хотелось бы, но больше, чем могло быть. Все в равной степени интересны, но есть и явные «лидеры рейтинга». Например, рунные чародеи. И вызывать бойцов на поле умеют, и воскрешать, и бьют по врагам неплохо. Да еще и при наличии в запасе рунных камней (придется экономить на прокачке героя, правда) делают все это лучше. Только вот лидерства требуют ой как много, первые уровней десять смотришь на них и облизываешься, мечтая взять в армию хотя бы одного. Гораздо проще обзавестись инженерами, но к этим парням желателен довесок в виде дроидов, ведь именно окруженные механизмами инженеры показывают свой максимальный потенциал. Хотя, в крайнем случае, могут вызвать дроидов «из воздуха» прямо на поле боя.


Андрей Окушко

› King's Bounty. Перекрестки миров

«Перекрестки миров» – по сути, переиздание «Принцессы в доспехах». Большую часть времени мы проведем, проходя знакомые квесты, встречаясь с полюбившимися героями и убивая привычных врагов. Но есть ведь и меньшая часть времени – там-то мы и встретимся с новинками, присущими лишь этому аддону.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy/role-playing.fantasy
Зарубежный издатель:
1C Publishing
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Katauri Interactive
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Россия

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже

После того как Katauri своими играми сериала King's Bounty задрала планку качества для приключенческих стратегий с ролевыми элементами на невообразимую высоту, мы поверили, что промахов в жизни студии не будет никогда. Но надежды сбываются не всегда, и «Перекрестки миров» стали для многих разочарованием. Впрочем, другие компании были бы рады дать хоть одному такому «разочарованию» путевку в жизнь. Почему мы сразу завели разговор в минорном тоне? Наверное, потому, что фраза «масштабное дополнение к знаменитой ролевой игре» пробудила ожидание чуда. Такого чуда, каким были две предшественницы. И неудивительно, что многие геймеры с негодованием восприняли печальную весть: «Перекрестки миров» – всего лишь улучшенная версия «Принцессы в доспехах». Да, улучшенная кардинально. Да, со свежими «фишками». Но каждому ли хватит терпения пройти ту же историю с некоторым количеством новых квестов, юнитов и предметов по второму разу? Тем более и сохраненные игры перенести сюда нельзя, а до ключевого ответвления сюжетной линии дойдешь не сразу. Стоит ли идти?

Пожалуй, все-таки стоит, изменения в геймплее здесь достаточно серьезные. Прежде всего, орки перестали быть «мальчиками для битья», превратившись едва ли не в сильнейшую расу игры. Им подкинули способность «Адреналин», заставляющую зеленокожих биться тем лучше, чем больше врагов они уложат (кто сказал «Гнев крови»? Вон из класса!). И не просто биться, а получать различные уникальные умения. Например, вызывать помощников на поле боя или опутывать неприятелей сетью, не дающей тем перемещаться. В итоге в битвах с орками действует простое правило: «Кто не успел, тот опоздал». Бой с ними затягивать ни в коем случае нельзя.

Все те же зеленокожие «виноваты» и в основных добавках к сюжету. Одна из их предводительниц с говорящим именем Рыжая Хапуга пошла туда, не знаю куда, чтобы найти то, не знаю что. Но одно ее соплеменникам известно точно: стоит Хапуге отыскать это самое «не знаю что», и миру придет большой кирдык. Но если старт орочьего ответвления сюжета попадается сразу, то продолжение будет лишь на острове Дерсу, куда вы доберетесь ой как нескоро.

Впрочем, другие изменения видны невооруженным глазом. Например, загадочная башня чародеев, где принцессе


Многократный чемпион Арены против Артура. Пожалуй, рановато мы к нему на огонек забежали…


Как и раньше, часто приходится усмирять или улучшать предметы. Такие бои легкими не бывают, но и награда обычно соответствующая.

Пришедшие из «Мешка подарков» предметы наверняка доставят вам радость своими описаниями. Вы узнаете, что орки перед боем любят кушать мухоморы, эльфийские свадебные платья защищают от всех видов оружия, а шапка-невидимка не делает своего владельца незаметным. А еще обратите внимание на сборные артефакты. С ними связан интересный факт: бонусы от собранной версии отнюдь не всегда совпадают с бонусами от частей целого. Трижды подумаешь, носить вещи по отдельности или скомпоновать их в одну, чтоб меньше места на герое занимали. Число слотов-то не бесконечно!

Амели придется пройти через несколько этажей, сражаясь с привратниками все возрастающей силы, чтобы понять, зачем вообще эта башня нужна. К слову, здание весьма полезно в финансовом плане: приобретаемые там за 0 рублей 0 копеек магические свитки во внешнем мире продаются за солидные суммы. Чистая прибыль, дамы и господа, благословленная разработчиками (да-да, пока убирать этот «чит» не планируется).

Еще одна новая постройка – военная академия. Поклонники уже давно уяснили, что слишком часто армия героини в прохождении зависит от всемогущего рандома. Не завезли ни на один остров паладинов, будьте добры ходить с обычными рыцарями. Теперь эту проблему частично изжили: за добытые в боях трофеи (не забудьте экипировать офицерский патент) вы научитесь улучшать свои войска. И если не завезут рыцарей, всегда можно превратить в паладинов гвардейцев. А уж гвардейцев-то здесь достаточно. Аналогичным образом обстоят дела и с войсками других рас, так что да здравствует любимая армия в каждом прохождении. Ура!

Не забудем и о десятках новых предметов, в том числе комплектах артефактов и сборных вещичках. Увы, здесь есть небольшой подвох. Фанаты помнят, что относительно недавно Katauri порадовала поклонников «Мешком подарков» к «Принцессе в доспехах». Так вот, подавляющее большинство новинок уже было в этом мешке. Да, мы в курсе, что изначально подарки планировалось открыть лишь в «Перекрестках миров», но осадок, как говорится, остался. Впрочем, все равно спасибо.

Для тех, кому мало стандартной кампании, предназначены две мини-истории. В «Защитнике короны» мы узнаем, как Амели после победы над Баалом отправилась сдавать выпускные экзамены. Особых изысков ждать не стоит: перед нами просто серия битв с возрастающей сложностью. Но похвалить создателей есть за что: в каждом сражении своя изюминка и все они непохожи друг на друга. Увы, недостаток в «Защитнике короны» есть, и это не краткость прохождения, а излишняя зависимость от случая. Иногда войска для найма генерятся так, что мини-кампания становится труднопроходимой.

С той же проблемой иногда сталкиваешься и в истории «Чемпион арены» с новым главным героем Артуром и без дракончика-помощника. Задачка тут еще труднее: победить в битвах с семью боссами на загадочной Арене. Среди боссов в основном «знакомые все лица», и у всех свои особенности и умения, посему подбирать армию приходится индивидуально. Впрочем, при желании нетрудно вступить в одну или несколько гильдий, дающих доступ к юнитам разных рас, только помните: не все гильдии одинаково дружны. За победу герою, к слову, обещают, ни много ни мало, долгую и счастливую жизнь.

Добавьте к вышеперечисленному редактор кампаний и вы получите полный список нововведений «Перекрестков миров». Он больше, чем думали пессимисты, но меньше, чем надеялись оптимисты. Неудивительно, что мнения геймеров по поводу игры разделились. Одни яро ругают создателей и издателей за «деньгосрубательство», другие увлеченно изучают изменившийся баланс и исследуют сочетания новых юнитов (о них немножко во врезке) и артефактов. А вердикт-то прост. Хотите то же самое, но больше и лучше – покупайте. Не хотите – так на нет и суда нет.

ОЦЕНКА 7.0

С ВЫХОДОМ ИГРЫ ОРКИ ПЕРЕСТАЛИ БЫТЬ «МАЛЬЧИКАМИ ДЛЯ БИТЬЯ», ПРЕВРАТИВШИСЬ ЕДВА ЛИ НЕ В СИЛЬНЕЙШУЮ РАСУ.





Вверху: Броня Глота. Звучит красиво и многообещающе, но на деле не слишком спасает. Невидимость себя показывает гораздо лучше.

Внизу: Орк Урлых не только расскажет о Рыжей Хапуге, но и предложит неплохой выбор отрядов. Особенно для стартового острова.

«Новое – это хорошо забытое старое», – подумали в Katauri и достали из запасников заклинания духов ярости из «Легенды о рыцаре».
Давние поклонники серии наверняка узнают и броню Глота, и косяк пираний, и прочие образчики магии. В остальном в магии постарались ничего не менять, и это правильно. Зачем портить прекрасное вино несвойственными ему вкусовыми добавками?



Говорящий ворон по имени Карл шуток не любит. Но полезен неимоверно – делает свитки магии странствий. А уж магия странствий – всему голова! И характеристики поднять может, и даже количество получаемого опыта за битвы увеличит.



Глиняные коты – лучший подарок коллегам и друзьям. Главное – не перепутать котов и кошечек.

World of Tanks



Константин Говорун

Фото: официальный пресс-пак Wargaming.

Игровая пресса на Линии Сталина

Не все так плохо в Союзном государстве, пока есть на свете город Минск и студия Wargaming.net. Вот вспомните: несколько лет назад, до кризиса и даже разговоров о «вомгле», российская индустрия излучала оптимизм, журналисты и разработчики улыбались друг другу и вместе пили пиво (или что покрепче) во время ежегодных выездов в Киев (и не только). Потом что-то будто разладилось. Одни принялись разоблачать, другие – критиковать, третьи – считать деньги в кармане друг у друга. Зеленая трава пожелтела, скукожилась – как, в общем, и много чего еще хорошего из прошлого (включая и приличные отечественные игры). А потом – бац – и вдруг все на миг вернулось. В конце августа, во время демонстрации бета-версии World in Tanks рядом с бункерами Линии Сталина.

В 16 номере «Страны Игр» мы уже публиковали материал об игре – и с тех пор мало что изменилось. Что ж, повторим содержание предыдущих серий. Counter-Strike про танки – меткое, но точное описание концепции World in Tanks. Удивительным образом это и реалистичная военная игра – модели боевых машин воссозданы по чертежам, характеристики, в общем, тоже адекватны – и выдуманное из головы абстрактное развлечение, вроде «Тетриса». Главная находка – это, конечно, взаимодействие легких танков с артиллерией. Быстрые, но почти беспомощные разведчики («светаки» в терминологии разработчиков) открывают туман войны для САУ и позволяют последним с безопасного расстояния расстреливать неповоротливых бронированных монстров. Средние танки, соответственно, охотятся за легкими и пытаются найти точки, где сидит артиллерия. А тяжелые – это орудие победы; прут вперед и зачищают остатки сопротивления.

Вся эта схема хорошо работает в одном случае – когда одним кликом можно буквально за минуту собрать две полноценные команды с разными по классу танками и начать бой. А для этого нужна огромная армия геймеров – десятки тысяч. Что ж, сейчас счет фанатов World of Tanks идет уже на сотни тысяч – и это не предел. Виктор Кислый, президент Wargaming.net, с гордостью рассказывал, что закупленные поначалу серверные мощности закончились так быстро, что пришлось принимать радикальные меры – например, выгонять из восточноевропейской «беты» немцев и создавать для них отдельный загон. Никто в индустрии – и уж точно никто в России – не ожидал такого успеха. В конце концов, ММО, но не MMORPG до Wargaming.net если кто и пытался делать, то безуспешно. Поэтому логичнее было бы сочинять игру об орках и эльфах (а на ранней стадии такой проект был) или там социалочку про фермы для Facebook.

Сидели мы тут на кухне и обсуждали, чем «аддиктивная» игра отличается от «увлекательной». Так вот, World in Tanks – как раз «аддиктивная», то есть вызывающая привыкание. Почему – неясно. Включаешь – весело, проигрываешь – хочется запускать все новые и новые партии. Виктор Кислый рассказывает: по статистике, есть люди, играющие буквально нон-стоп, по восемь-десять часов в день. Охотно верим. И даже слова free to play («мы знаем, что ты почему-то не хочешь заплатить нам 50 баксов за хорошую игру и считаешь, что это много, но готов потратить 150 баксов на свиней девятого уровня, только в рассрочку, по доллару в день») не портят образ World of Tanks. Игровая механика устроена так, что если вы видите в онлайне прокачанный «Тигр», то уверены: им управляет человек, посидевший за World of Tanks если не месяц, то хотя бы неделю-другую. Купить сразу и все – не выйдет. Это хорошо.

На сем заканчиваю, благо главное в этом материале – иллюстрации из официального пресс-комплекта по итогам поездки. Надеюсь, вас они приведут в столь же добродушное настроение, что и нас! **СИ**







На Линии Сталина мы катались на настоящем танке – кажется, это был Т-34!!!



Перед тем, как выпить и закусить, можно и поиграть. Благо, и World of Tanks – штука веселая!!!



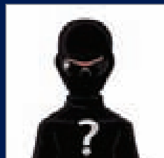




Девушка слева – Маша Рунова, в момент съемки еще не сотрудник видеожурнала LevelUp.

Yakuza 3: проверено якудзой

От редакции: Джейк Эдельштайн, бесстрашный журналист американо-еврейского происхождения, 12 лет проработал в Японии криминальным репортером. В книге Tokyo Vice он рассказал о своем злейшем враге, бывшем боссе якудзы Тадамасе Гото, а также упомянул о том, что имел и союзников в японском преступном мире. Оказывается, с некоторыми влиятельными гангстерами Джейк в настолько приятельских отношениях, что даже смог убедить их провести эксперимент: оценить Yakuza 3, популярную игру о якудзе, созданную для законопослушных граждан.



Джейк Эдельштайн
под редакцией Лизы Катаямы



Перевод Ильи Ченцова

В Токио утро четверга. Я сижу в приемной агентства по аренде недвижимости и играю на приставке. На самом деле это агентство – прикрытие для якудзы: приемная также является их офисом, на этом же этаже располагаются комнаты, в которых живут новички. Молодые якудзы периодически заходят к нам, чтобы поменять пепельницы или налить чаю. Камера видеонаблюдения смотрит на нас с кронштейна над дверью.

Этой весной компания Sega USA выпустила игру Yakuza 3, американскую версию популярного экшн-симулятора якудзы Ruy Ga Gotoku 3. В ней игрок становится Кирю Кадзамой, бывшим боссом якудзы и знаменитым защитником справедливости. По сюжету, Кирю решает начать новую жизнь, став заведующим детским приютом, но когда выясняется, что проект по застройке, связанный с коррумпированными политиками, другой бандой якудзы и ЦРУ, предполагает снос приюта, Кирю приходится взяться за старое, чтобы защитить своих питомцев. Он должен отомстить негодяям, напавшим на его благородных собратьев, и заново собрать свою банду, в процессе посещая хостес-клубы, почитывая эротические журнальчики в магазинах и задавая трепку всей шпане, попадающейся ему на пути. В начале игры он также ухаживает за сиротками и готовит им еду (редко в какой игре так удачно сочетаются кулинария и насилие!). В роли Кирю игрок получает возможность исследовать остров Окинава и токийский район красных фонарей Кабукитё (в игре переименованный в Камуротё).





Катаги (так якудзы называют людей, не принадлежащих к их числу) игра очень нравится – но что о ней думают сами якудзы? Мне удалось найти трех рецензентов из крупных группировок – правда, они решили скрыть свои настоящие имена. (Хотя якудза и не является тайной в японском обществе, и существуют даже журналы для ее поклонников, недавние полицейские рейды заставили моих собеседников сохранить анонимность). Мидорияма – бывший босс «среднего звена», Сирокава – предводитель другой организации, связанной с командой Мидориямы ритуальными узами. Куроиси знаком с обоими, но принадлежит к третьей группировке.

Я попросил парня помоложе научить моих собеседников играть, но дело продвигалось не очень успешно. Из трех рецензентов только Куроиси доиграл до самого конца. У двоих не хватает мизинцев (в старые времена, когда якудза или его подчиненные совершали ошибку, они отрубали себе мизинцы в качестве жеста покаяния), и это, похоже, мешает им.

Если не считать прилепленных к стене над диваном хамондзё – объявлений об исключении «сотрудника» из рядов якудзы, распространяемых среди ее членов, – комната, где мы сидим, вполне могла бы сойти за приемную в штабе Sony. Небольшая книжная полка завалена телефонными справочниками, папками, мангой, журналами и дисками. Среди комиксов я замечаю несколько выпусков Shizukanarudon – многосерийной комедийной манги о белом воротничке, днем работающем на компанию, производящую женское нижнее белье, а ночью превращающемся в суперкрутого босса якудзы.

Единственная слегка необычная деталь – висящий на стене разворот из эротического журнала с полуобнаженной порнозвездой, подписанный ею.

Я прошу якудз в процессе сравнивать игру с их собственным жизненным опытом. Вот самые интересные выдержки из нашего разговора.

Город



Мидорияма: Я никогда не был на Окинаве, но Кабукитё вышел один-в-один.

Сирокава: Старый Кабукитё, ты хочешь сказать. Губернатор Исихара просто разорил это место. Теперь там типа город-призрак.

Куроиси: Как будто путешествуешь назад во времени. Тут и театр «Кома», и «розовые салоны», кофейни «Пронто», бейсбольный центр, «лав-отели».

Сирокава: Белые воротнички, школьница-оторва и ее богатый покровитель. Китайцы, и даже эти нигерийские зазывалы. Откуда здесь вообще взялось столько сраных гайдзинов? Раньше были только японцы, корейцы и китайцы.

Мидорияма: Не говори «гайдзин», говори «гайкокудзин», это вежливее. Джейк – гайдзин.

Сирокава: Да, я забываю иногда. Так откуда в Кабукитё взялось столько сраных гайкокудзинов?

Куроиси: Глобализация. Мир стал меньше. Нигерийцы? Выходят за японок. Получают постоянную визу. Остаются. Полицейские уже не могут их вытурить, а они отлично заманивают клиентов. Японская шпана, которую мы нанимаем, не может затянуть пьянчужку в наше заведение. Они бесхребетные. Нигерийцы агрессивные. Хорошие зазывалы. Кстати, Эдельштайн, когда мы говорим «гайдзин», мы обычно имеем в виду иностранцев-неазиатов, вроде тебя и нигерийцев. Не китайцев и не корейцев.

Сирокава: Ага, китайцы – чосендзины, а не гайдзины.

Мидорияма: Мне нравится, что здесь бонусы – настоящая еда. Супчик с лапшой дает много силы, CC Lemon (*витаминный напиток – Ред.*) – поменьше. Все логично.

Сирокава: Коробочка со свиной котлетой, запеченной в панировке, – супербонус. Круче супчика. Это правильно.

Куроиси: Если бы у них был бонус-шабу (метамфетамин), вот это была бы реалистичность. Это же про якудзу игра.

Сирокава: У них есть саке!

Мидорияма: Кирю же босс, верно? Мы все знаем, что начальники не пьют и не ширяются.

Сирокава: Да, больше не ширяются.

Мидорияма: А курить тут можно или нет, я забыл? Должен быть такой бонус.

Сирокава: Сигареты и шабу должны быть в каждой игре про якудзу.

Образ якудзы

Примечание автора: между рецензентами завязался было горячий спор по поводу того, изображает ли игра стереотипных якудз, но Мидорияма заметил, что связанные с якудзой стереотипы более или менее верны, за исключением их мастерства рукопашного боя.

Мидорияма: Корпоративные якудзы получают «отлично» за реализм: в хороших костюмах, умные, разбираются в финансах, готовы на все ради денег. Хитрые, коварные и беспощадные.

Сирокава: Многих я как будто знаю. Диалоги тоже правильные. Говорят, как настоящие якудзы.

Куроиси: Хвастуны, забияки и льстецы. Согласен – кажется, что я знаком с этими молодчиками.

Мидорияма: Кирю похож на якудз старых времен. Мы следили за порядком на улицах. Люди нас любили. Мы не трогали простых граждан. Мы уважали наших начальников. Теперь такие парни остались только в видеоиграх.

Сирокава: Не знаю ни одного бывшего якудзу, заведующего приютом.

Куроиси: Был такой несколько лет назад. Хороший мужик.

Мидорияма: А ты уверен, что он это делал не для того, чтобы от налогов отмазаться?

Куроиси: Ну да, для этого. Но приют-то работал, все чин-чинарем.

Мода



Примечание автора: Куроиси и Сирокава одеты в темно-зеленые костюмы, один от Армани, второй – сшитый на заказ в Гинзе из местного материала. На Мидорияме – серые тренировочные штаны и выцветшая фуфайка с Дораэмоном.

Мидорияма: Почему на Кирю эта малиновая рубашка? Бывший босс Инагавакаи, а одевается, как тинпира («шестерка»). Он же якудза, а не мальчик из хост-клуба.

Сирокава: За исключением дурацкой рубашки Кирю, все реалистично.

У «исполнительных директоров» якудзы хорошие костюмы, они похожи на бизнесменов. Наряды девочек из кабаре – просто классные. Парни из хост-клубов тоже одеты как надо. Кто-то хорошо сделал свою домашнюю работу.

Куроиси: Форма дамы-полицейского тоже в точку. Скучный черный костюм с белым блейзером. Так женщины-копы-якудзы и одеваются.

Мидорияма: В общем, все хорошо, кроме рубашки Кирю. И его татуировки.

Сирокава: Так себе татуировочка.

Куроиси: Насколько я понял, она только на спине. Может, у него деньги кончились, и он не успел ее доделать?

Драки

Примечание автора: Мидорияму кулачный бой в игре увлекает так, что он иногда встает с дивана и подходит к экрану. Куроиси не теряет хладнокровия и повторяет комбинации, пока они не начинают получаться правильно. Сирокава вполголоса ругается, а побеждая, каждый раз кричит «Ятта!» Все трое согласны, что бои в игре «ненастоящие», за некоторыми исключениями.

Сирокава: Никто не умирает. Нереалистично.

Куроиси: Кирю все время, как идиот, машет кулаками. Ни один якудза не будет лезть в драку при малейшей возможности, тем более босс. Так можно в тюрьму попасть, или в больницу, или вообще на кладбище, могут и свои наказать за буянство. В наши дни его бы, наверное, выгнали еще до того, как он сядет в тюрьму. Такие парни начинают войны между бандами, а это никому сейчас не нужно. Если якудза начинает драку, это серьезное дело.

Мидорияма: Настоящая драка короткая и жесткая. Кончается за минуту. Никто там подолгу не обменивается ударами. Обычно кто первый ударил, тот и победил.

Куроиси: Мне нравится, что можно брать всякие вещи, типа пепельниц или рекламных стендов, и лупить ими шпану. Или разбивать их мордами стекла машин. Так и поступают, когда дерутся, – сражаются тем, что попадется под руку.

Сирокава: Почему бы ему просто не пристрелить их?

Куроиси: Это было бы нереалистично. Никто не станет тратить пулю на простого уличного хулигана, вроде тех, что донимают Кирю.

Мидорияма: Если бы они хотели реализма, он бы достал пистолет, выстрелил и промахнулся! Или чертову штуковину заклинило бы. Вот это было бы реалистично. (*Все трое смеются.*)

Куроиси: Застрелить человека – это как послание написать.

Мидорияма: Можно и во что-нибудь другое для этого пострелять. А если человека убьешь – в тюрягу загремишь.

Куроиси: Это часть нашей работы.



Сюжет

Мидорияма: История о строительстве курортных зон на Окинаве, в которую замешаны политики и ЦРУ? Ух. Игра, говорите, вышла в прошлом году? Вот это самое сейчас на Окинаве и творится.

Куроиси: Политики и якудза всегда работали вместе. Это в игре правильно показано.

Сирокава: Якудза и политики, практически одно и то же. Мы все носим значки, у нас есть фракции и наши оябуны.

Мидорияма: Не забудь, что некоторые якудзы стали политиками.

Куроиси: И до сих пор являются. А вот в участие ЦРУ что-то мне не верится. Совсем уж дурость какая-то. Что скажешь, Эдельштайн? Ты же на них работал, верно?

Эдельштайн: Я никогда не работал на ЦРУ. По крайней мере, напрямую.

Мидорияма: На «Моссад». Ты же еврей.

Куроиси: Он не признается.

Эдельштайн: Признаюсь, я еврей. Вы переоцениваете ЦРУ. Это далеко не такая компетентная организация, как Ямагути-гуми (*самая большая группировка якудзы в Японии. – Ред.*).

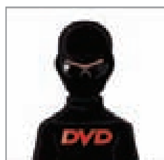
Сирокава: Думаю, они хотели сделать игру более интернациональной. Давайте посмотрим правде в глаза: в наши дни из американцев и ЦРУ получаются отличные злодеи.

Куроиси: А японская якудза дает им прикурить! Вперед, Япония!



Заключение

В целом игра понравилась всем трем якудзам. Хотя она то и дело клеймит организованную преступность, но в конце концов прославляет якудзу и показывает, что дело главного героя – правое. К тому же и образ современной якудзы, показанный в игре, не так уж далек от реальности. К сожалению, те части игры, что больше всего понравились Сирокаве, – маджонг, массажные салоны, хостес-клубы – были вырезаны из нее в США. Когда я рассказал ему об этом, он сказал: «Жаль мне тех людей, кто купил эту американскую версию. А Sega USA – козлы». **СИ**



Эдуард Шиндяпин

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнае «Total DVD»



Blu-ray Новинка

ДРУГИЕ ИГРЫ

ДИСК UNIVERSAL PICTURES RUS, BD50

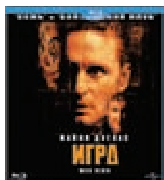
ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DTS русский (синхр.), DTS-HD 5.1 Master Audio английский, DTS немецкий, DTS французский, DTS испанский, DTS португальский
СУБТИТРЫ:
англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
900 рублей

ФИЛЬМ THE GAME 1997, 129 МИНУТ

РЕЖИССЕР:
Дэвид Финчер
В РОЛЯХ:
Майкл Дуглас, Шон Пенн, Дебора Кара Ангер, Джеймс Реборн

БОНУСЫ

Нет



› Игра

Николас Ван Ортон – финансовый олигарх, которого не заботит ничего, кроме биржевых сводок. Он годами не видит родных, у его дочери новый отец, а сам он отмечает собственный день рождения в гордом одиночестве. Получив от своего брата подарок в виде сертификата на участие в интерактивном развлечении, он нехотя обращается к его организаторам и тут же оказывается действующим лицом жестокой игры, выйти из которой живым и здоровым так же сложно, как и поверить в то, что это не сон.

Третья картина Дэвида Финчера осталась бы фильмом одного сеанса, если бы не мастерское перевоплощение Майкла Дугласа из надменной, самоуверенной, ненасытной акулы бизнеса в раздавленного, поникшего нищеброда. Деградация личности, вызванная скоропостижной утратой всех сбережений и потерей контроля над ситуацией, в его исполнении подается как-то особенно убедительно. А природное злорадство заставляет нас снисходительно относиться к сухому аскетизму видеоряда и стойко терпеть давящий полумрак мест обитания героя – все ради того, чтобы эта бесчувственная скотина отправилась в ад еще при жизни и мы стали тому свидетелями. Но основной мотив зрителя заключен не в банальной классовой ярости, а, как это ни парадоксально, в подспудном желании прожить все эти безумные приключения на пару с Николасом. Что-то подсказывает, что столь радикальный курс очистки совести не помешает никому.

ДИСК

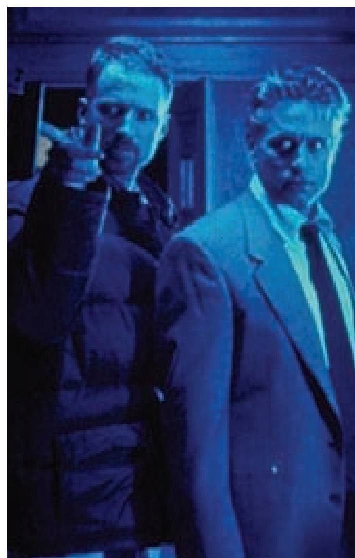
В прошлом и на DVD фильм выглядел не лучшим образом, и его перенос на Blu-Ray значительного прироста качества не дал (похоже, все дело здесь в исходнике). Трансфер плоский, задники шумят, четкость – всего лишь на уровне хорошо записанных дисков стандартного разрешения. Большая часть аудиособытий поступает из фронтального трифоника, но даже в исполнении оригинального DTS-HD они слегка зажаты. Меню, оживленное кадрами из фильма, запоминается опциями в виде пиктограмм. Ситуацию с бонусами можно проиллюстрировать надписью с обложки: «дополнительные материалы: антипиратский трейлер». Прямо издевательство какое-то. **СИ**

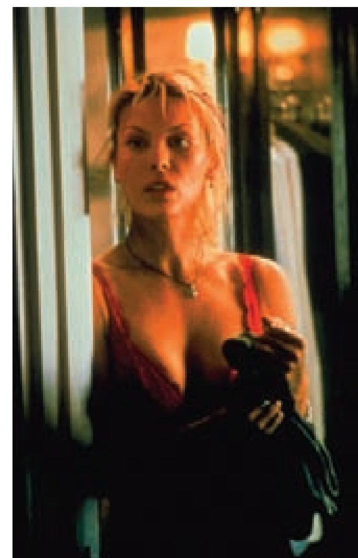
КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Один из знаковых для всякого геймера фильмов прошлого. Есть, знаете, такое кино, особого сорта, в котором именно игра выходит на передний план и задает тон всему сюжету. С электронными развлечениями общего мало (стилистически близкие ПК-квесты так и остались в 90-х, и сегодня параллели можно провести разве что с работами Quantic Dream), но сам принцип захватывающей дух игры передан очень остро.





ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **7** | ВИДЕО **7** | ЗВУК **7** | БОНУСЫ **0** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **6**

В апгрейде DVD с этим фильмом особого смысла нет – на BD картинка и звук не выдающиеся, а бонусов ноль.



Борис Хохлов



Blu-ray Новинка

ДИСК
УОЛТ ДИСНЕЙ КОМПАНИ СНГ, BD50

ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), DTS-HD MA 5.1 английский, DTS французский, DD 5.1 украинский
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1300 рублей

› Принц Персии: Пески времени

ФИЛЬМ
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
2010, 116 МИНУТ

РЕЖИССЕР:
Майк Ньюэлл
В РОЛЯХ:
Джейк Гилленхаал, Джемма Артертон, Бен Кингсли, Альфред Молина

БОНУСЫ

- Опция «Пески времени» (разбитый на главы фильм о фильме)
- Удаленная сцена (2 минуты)
- Анонсы



Дастан (Гилленхаал) – безродный сирота, выросший на улице, но еще в детстве его принял в свою семью сам царь Персии. Дастан не подвел приемного отца, со временем показав себя отважным солдатом и мудрым стратегом, но он не сумел предотвратить нападение на святой город Аламут, задуманное его старшим братом и дядей. Официальным поводом для осады стала информация, что аламутцы снабжают оружием врагов Персии, но на деле все это было затеяно ради древнего кинжала с Песками времени, способного поворачивать время вспять...

Еще совсем недавно продюсер Джерри Брукхаймер был настоящим голливудским Мидасом – все, к чему он прикасался, неизбежно превращалось в золото. Но последние пару лет его преследуют неудачи – запущенные им фильмы, конечно, в прокате не проваливаются, но собирают далеко не так много, как планировалось. Конкретно «Принц Персии», экранизация видеоигры Джордана Мехнера, должен был стать чуть ли не главным кассовым мегахитом этого лета, однако даже кассовых сборов в 330 миллионов, о которых картины поскромнее могут только мечтать, не хватило, чтобы окупить монструозный бюджет в 200 миллионов. Особенно Джерри Брукхаймеру и режиссеру Майку Ньюэллу, думается, было обидно, что даже «Битва титанов», стоившая почти в два раза меньше, заработала в полтора раза больше. При том, что «Принц Персии» – кино совсем другого уровня, это настоящий приключенческий фэнтези-эпик в лучших голливудских традициях. Пожалуй, слегка глуповатый, очень предсказуемый и немного чрезмерный, а оттого утомляющий (вдобавок зрелищного паркура, которым запоминался Принц в видеоигре, в экранизации маловато), зато здесь каждый кадр отмечен пудовой печатью качества. Костюмы, декорации, музыка, работа оператора и художника, спецэффекты, в конце концов, – все это в «Принце Персии» выполнено по первому разряду, чудо как хороши и Джейк Гилленхаал с Джеммой Артертон в главных ролях. Да, это не «Пираты Карибского моря» и тем более не «Индиана Джонс», но вполне себе «Мумия», уж как минимум «Возвращается», и очень жаль, что продолжения мы, судя по всему, не увидим. Зато с «Битвой титанов 2» уже все на мази – вот разве это справедливо?

ДИСК

Картинка отличается довольно темными желтоватыми красками – в интерьерных сценах хочется поиграть с настройками яркости и контраста. Кроме того, время от времени можно увидеть «зерно» разной степени навязчивости. Тем не менее в целом трансфер оставляет приятное впечатление – хотя бы приличной глубиной и замечательной детализацией. Английский трек, выполненный без компрессии, естественно, впечатляет больше дубляжа в DD 5.1 – оба поддерживают постоянный объем и радуют отличной локализацией эффектов, но последние в оригинале прописаны ярче и мощнее. Из дополнений создатели диска приготовили нам опцию «Пески времени» – каждый раз, когда во время просмотра на экране появится кинжал, можно его активировать и посмотреть какой-нибудь ролик о создании картины. Также на диске есть удаленная сцена и набор анонсов. Везде, где нужен перевод, он есть. **СИ**

КОММЕНТАРИЙ
АРТЁМ ШОРОХОВ



«Принц» – важный этап на пути видеоигр к миру кино: тому, кто «не в курсе», и невдомек, что перед ним не самобытный блокбастер, а экранизация. Немного обидно, но пока это комплимент.



ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **7** | ВИДЕО **8** | ЗВУК **9** | БОНУСЫ **5** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Незаслуженно недобравший свое в прокате блокбастер, которому на BD можно пожелать только побольше бонусов.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



Радик Валентинов

Time of Eve

Иногда по первым же минутам фильма понимаешь: вот что-то особенное, выходящее из ряда вон. Как будто пробегает слабый разряд тока. Полнометражное аниме «Время Евы», выпущенное крохотной студией Rakka, – как раз из таких искрящихся картин.

Недалекое будущее, «возможная Япония», где в обиход вошли сначала всевозможные роботы, а потом и человекоподобные андроиды-помощники. Внешне они практически не отличаются от людей, единственным признаком искусственного организма служит лазерная проекция в виде светящегося кольца над головой. Значительная масса потребителей относится к андроидам как к сложной бытовой или офисной технике, но есть и такие, кто настолько привык к обществу андроидов, что видит в них близкие, родственные души. На этих людей принято смотреть косо, порой дело доходит до публичного порицания. Так называемый Комитет по этике размещает в СМИ социальную рекламу с подробными рассказами о вреде, который несет излишняя привязанностью к андроидам. Старшеклассник Рикуо, всегда считавший комнатных роботов чем-то вроде мебели, в один прекрасный день замечает за своим домашним андроидом странное: судя по логам, Самми периодически заглядывает в какое-то кафе – причем похоже, что по собственному желанию. В ответ на расспросы она явно лжет, чем окончательно приводит парня в замешательство. На пару с одноклассником Масаки они отслеживают маршрут Самми и попадают вслед за ней в укромное кафе «Время Евы», главное правило которого – никакой дискриминации по отношению к андроидам. Лазерные нимбы просто гаснут на входе. Пока молодая хозяйка Наги готовит ему чашечку кофе «Ивленд», Рикуо осознает, что в азимовских законах робототехники нет запрета на чувства и эмоции – как нет там запрета на ложь, позволяющую утаить наличие этих чувств от человека. Ради его же, человека, блага.

Так начинается череда визитов-открытий – каждый раз заглядывая в ка-





Интерьер кафе «Время Евы» полностью просчитан в 3D. В него аккуратно интегрированы рисованные персонажи.

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Time of Eve: First Season Complete Addition
Формат:
полнометражный фильм, 106 минут
Режиссер:
Ясухиро Ёсиура
Издатель:
Directions, Inc.
Год премьеры:
2010
Студия:
Studio Ricca



Справа: Рикуо (при галстуке), Наги (в фартуке) и постоянные посетители диковинного кафе.

фе, общаясь в кругу его завсегдатаев, Рикуо и Масаки приоткрывают для себя новые грани свободного общения людей и андроидов, мало похожего на отношения во «внешнем мире», полном запретов и подозрений. Кто из посетителей человек, а кто – нет? Насколько это принципиально? Следует ли распространять обретенный опыт общения за пределы кафе, или мир снаружи еще не готов к таким вещам? В уютном антураже кафе обыгрываются законы робототехники, точнее – существующие в них лазейки, противоречия и неочевидные следствия соблюдения этого свода правил. Попутно зритель узнает, что отец Масаки работает инспектором Комитета по этике, имеет прямое отношение к выслеживанию и закрытию полуподпольных заведений вроде Time of Eve. В связи с чем Мисаки предстоит открытие, которое, возможно, полностью перевернет его внутренний мир, Рикуо тоже определенно не останется прежним. И да, роботы ведут себя человечнее, чем люди – общее место гуманистической фантастики, о котором, тем не менее, стоит напоминать.

Самое ценное в фильме – редкая атмосфера гармонии. Кафе преображает и посетителей, и зрителя, и ткань произведения. Time of Eve пропитан умиротворением – кажется, еще чуть-чуть, и можно будет уловить аромат кофе «Ивленд». Это очень спокойная, выдержанная постановка, далекая от мельтешения японской коммерческой анимации; здесь есть место страстям, но здесь знают, как их погасить. Бережно отрендеренный в 3D интерьер кафе навевает мысли о гостиницах из RPG, а вообще заведение Наги похоже на классический сейв-пойнт – тихую гавань, где можно отдохнуть, отрефлексировать происходящее и собраться с мыслями. Сам фильм, в сущности, тоже такой сейв-пойнт, зона комфорта и островок безопасности в безбрежном океане аниме.

Надо сказать, что кинофильмом эта история стала сравнительно недавно, весной нынешнего года. Продюсерский центр Dimensions организовал в Японии ограниченный прокат, ленту демонстрировали в нескольких мультиплексах Токио, Осаки и пары других крупных городов, а в сентябре она вышла на Blu-ray и DVD. Изначально же Time of Eve – цикл из шести пятнадцатиминутных серий, чьи премьеры проходили в Интернете с августа 2008 по сентябрь 2009 года. Полнометражная версия носит подзаголовок «First Season Complete Addition», «дополненный первый сезон» – кроме уже существовавших эпизодов, в нее вошли сцены, проливающие свет на прошлое Самми, а галерея рисунков из финальных титров рассказывает историю Наги. Приятно знать, что со временем мы сможем увидеть «второй сезон». И пусть режиссер Ёсиура пока хранит молчание – подзаголовок фильма вполне красноречив. **СИ**



Справа: На мартовской премьере полнометражной версии продавался сувенир: настоящий кофе марки «Ивленд», прямо как в фильме.

Независимых режиссеров аниме не так уж много, а на слуху западной публики держится только одно имя – Макото Синкай («5 сантиметров в секунду»). Ясухиро Ёсиура известен узкой прослойке фэнов, хотя он заслуживает признания немногим меньше своего именитого коллеги, тоже предпочитающего работать в одиночку. В фильмографии Ёсиуры сегодня четыре строчки: «Евангелион 2.0», где он работал дизайнером, и три его собственных фильма – Time of Eve, Pale Cocoon (2006) и Mizu no Kotoba (2002). Последний смотрится как проба пера перед «Временем Евы», там тоже действие происходит в трехмерном кафе.





Внизу: В уличной толчее андроидов легко отличить от людей по наличию розоватых нимбов.

Новости

6 ноября состоится токийская премьера Mardock Scramble: The First Compression – первой из трех запланированных полнометражных картин по романам фантаста То Убукаты. Поначалу экранизацией книг занималась студия Gonzo, но после ее фактического банкротства проект был передан коллективу аниматоров GoHands (Strike Witches 2, Cheburashka Arere?).



Производитель косметики Cozy Wave начал в Японии сбор предварительных заказов на три типа духов, созданных в честь героинь сериала Angel Beats! – Тэнси, Юи и Юри. Еще летом в парфюмерном каталоге фирмы появились пять ароматов, связанных с персонажами известного аниме Durarara!!.



Компания Panasonic спонсировала съемки короткометражного стереоскопического 3D-аниме Cyborg 009: The Reopening. Режиссером клипа стал Мамору Осии («Призрак в доспехах»), композитором – частый соавтор Осии, Кэндзи Каваи (The Sky Crawlers). 5-8 октября посетители выставки CEATEC Japan 2010 могли посмотреть ролик на стенде Panasonic.

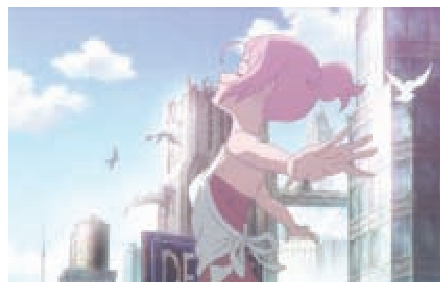
Свежий «Берсерк»

Тридцать пятый том манги «Берсерк» художника Кэнтаро Миуры (читайте о российском издании этого произведения на следующих страницах), только что выпущенный в Японии издательством Hakusensha, отрекламирован в Интернете с помощью пяти анимационных рекламных роликов с озвучением певца Гакта. На момент публикации этого выпуска рубрики клипы гарантированно будут доступны на крупных видеосервисах. Предполагается, что это нарезка сцен из нового, официально еще не анонсированного аниме о мечнике Гатсе. Пока не ясно даже, в каком формате «Берсерк» вернется на экраны, будет ли это полнометражный фильм, сериал или цикл OVA. Напомним, что в 1997-1998 годах уже выходил аниме-сериал по «Берсерку», оборвавшийся на 25-й серии. В России он выпущен на DVD компанией MC Entertainment. Как мангу, так и аниме отличают рафинированные сцены насилия; «Берсерк» сразу после своего появления в 1989 году был признан классикой жесткого, бескомпромиссного фэнтези.



На одном колесе

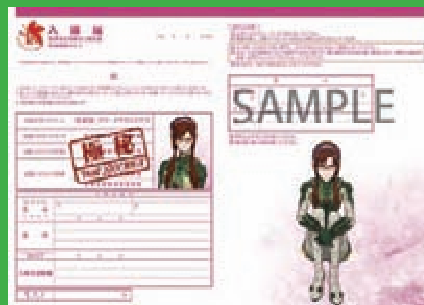
Интернет-аудитории представлен следующий проект спонсорской программы Anime Innovation Tokyo: полнометражный фильм Ichirin-sha («Унициклист»). Детище Усио Тадзавы, работавшего в качестве дизайнера и постановщика анимации над фильмом Макото Синкая «За облаками», создается сейчас на студии Nomad (Rozen Maiden). По сюжету, планету наподобие Земли атаковали «ракетные механоиды», и на развалинах прежнего мира, подозрительно похожих на заросший джунглями Нью-Йорк из игры Enslaved: Odyssey to the West, роботы охотятся за единственной обитательницей руин – девушкой с ромбовидными глазами. На помощь ей приходит Шалин, «последний унициклист мира» – укротитель одноколесного средства передвижения, похожего на половину мотороллера. Вместе герои попробуют понять, что так привлекает к героине механоидов. Сроки выхода 75-минутной картины в японский прокат еще не объявлены.





Увлечение мультипликацией в Стране восходящего солнца принимает любопытные формы. Сейчас, например, в магазинах аниме-сувениров Акихабары можно приобрести свадебные сертификаты, удостоверяющие, что их предъявитель женат на той или иной рисованной героине (или даже герое, как в случае с наряженным в женское платье Хидэёси Киноситой из Baka and Test – Summon the Beasts). Ясное дело, что юридической силы «документы» не имеют – просто еще один способ засвидетельствовать теплые чувства к любимому персонажу. Отдельные отаку заводят целые виртуальные гаремы, коллекционируя бланки.





Мини-обзоры

紅の豚

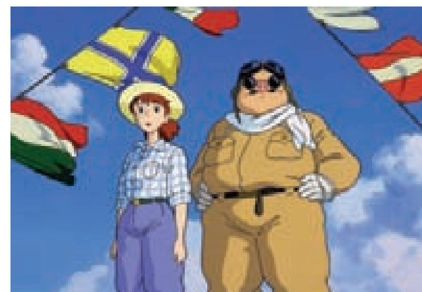
Порко Россо (2 DVD)

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Порко Россо (2 DVD)
Режиссер:
Хаяо Миядзаки
Год премьеры:
1992
Регион:
Россия
Наша оценка:
в отсутствие Blu-ray – эталонный релиз прекрасного фильма.



Вряд ли среди читателей «Банзай!» найдется хоть один человек, не слыхавший про этот фильм студии Ghibli. Эпизод из жизни итальянского пилота-истребителя Марко Паготта, неким таинственным образом превратившегося в свинью, многие считают лучшим фильмом Хаяо Миядзаки. Полуторачасовая притча обязательна к просмотру, и если вы по какой-то причине до сих пор не видели этого адриатического праздника, самое время обратить внимание на коллекционный релиз компании R.U.S.C.I.C.O. На первом DVD разместился сам фильм с японской и русской звуковыми дорожками и русскими субтитрами (бонусы: галерея, трейлер и краткая биография режиссера), второй диск содержит подборку роликов других фильмов Ghibli, а главное, позволяет пересмотреть картину в режиме раскадровки – полезно для начинающих художников.



Вверху: Слева направо: Фио, механик, и Порко, свин-пилот.

とらドラ!

Toradora! Vol. 1 Premium Edition

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Toradora! Vol. 1 Premium Edition
Режиссер:
Тацуюки Нагай
Год премьеры:
2008
Регион:
США
Наша оценка:
школьное аниме высшей пробы



Первый аниме-релиз компании NIS America, до недавнего времени специализировавшейся только на выпуске видеоигр. На двух дисках записана половина (13 серий из 25) одного из лучших романтических школьных сериалов, не уступающего прославленному Kare Kano. Toradora! вроде бы строится по общей формуле «школа-дом-пляж-экскурсия-бассейн-праздники», герои соответствуют привычным жанровым клише, однако по мере развития сюжетов действующие лица обретают объем, а эмоции – глубину. Редкий для современного ТВ-аниме случай, когда сериалу очень повезло со сценаристами и авторами диалогов. Американское издание не лишено дополнительных материалов: помимо дисков в коробку вложен 30-страничный буклет с интервью японских сэйю и подборкой иллюстраций.



Вверху: Серьезный недостаток штатовских дисков – чуть высветленная и «замыленная», по сравнению с японскими DVD, картинка.

フリクリ

FLCL Blu-ray Box

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
FLCL Blu-ray Box
Режиссер:
Кадзуя Цурумаки
Год премьеры:
2000
Регион:
Япония
Наша оценка:
халтурное издание культового мини-сериала



Главное постмодернистское аниме начала нулевых, шестисерийная ода инопланетянке с розовыми волосами, гитаре «рикенбакер», мотороллеру «веспа» и фуриктонической куриметрии, предмет культа, прародитель «Ганбастера» с «Гуррен-Лаганном» – выпущен японцами на Blu-ray, что называется, «на отвались». Мы, конечно, понимали, что HD-мастера не существует в природе (FLCL делался не для кино, а сразу под SD-телевизоры), и релиз в 1080p обречен быть апскейлом, но качество этого апскейла ниже всякой критики – подобный «ремастеринг» можно сделать за пару часов, имея под рукой старые DVD и бесплатную программку VirtualDub. Коллекционности новому FLCL не добавляет и упаковка, которую надо разрывать, как обертку от печенья. И всё это за 15000 иен, то есть 5500 рублей. Спасибо, оставьте себе.



Вверху: Богиня недовольна работой японского видеопрокатчика Starchild.

Осенний аниме-сезон 2010

Обзор некоторых новинок японского телеэфира, засветившихся на экранах в октябре. Это не рецензии, а впечатления по ходу просмотра – первый взгляд на сериалы, которые будут с нами до середины зимы.

Panty & Stocking with Garterbelt

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Panty & Stocking with Garterbelt
Режиссер:
Хироюки Имаиси
Студия:
Gainax
Потенциал:
выше среднего

Нимфоманка Панти и сладкоежка Стокинг – «ангелы», вычищающие от демонов город между адом и раем. Нарисовано все так, будто старый состав студии Gainax разогнали, заменив кидалтами, помешанными на Adult Swim и детсадовских шутках физиологического порядка. Единожды за серию пауэрпафф-гелс ненадолго перекидываются в сексуальных анимешных девиц (надо же продавать и нормальные фигурки по сериалу), сдирают с себя нижнее белье, белье превращается в оружие, и очередной демон переплавляется в монетку. Не исключено, что вскоре Panty & Stocking отольется в достойный ответ на западную комедийную анимацию Крейга Маккракена и Геннадия Тартаковского, но узнают об этом только те, кто найдет силы продраться сквозь водопады розовой рвоты из первой серии.



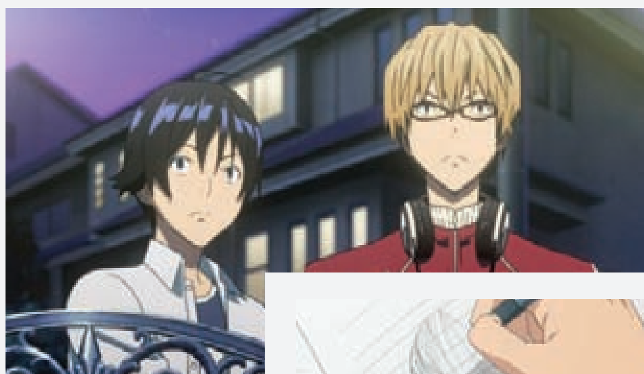
Вверху: Джонен Васкез, автор «Захватчика Зима», уже заявил, что не против заимствования своего персонажа художниками Gainax.

Bakuman

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Bakuman
Режиссер:
Кэнъити Касаи
Студия:
J.C.Staff
Потенциал:
выше среднего

Потенциальный суперхит на удивление вяло раскачивается и не блистает: начало экранизации текущей манги авторов «Тетради смерти» о том, как старшеклассники взялись рисовать мангу, – скупо, без энтузиазма анимированный пересказ первой главки оригинала-многотомника. В общем-то, простительно, учитывая заслуги режиссера: Кэнъити Касаи, постановщик аниме-версий Honey & Clover, Nodame Cantabile и Sweet Blue Flowers, медленно запрягает, но быстро ездит. Ждем, стало быть, когда история неуверенного в себе художника Моритаки и бодрого сценариста Акито наберет расчетную высоту. Одного жаль: филигранная графика Такэси Обаты резко упрощена при переносе на экран, для аниме по такой красивой манге Bakuman выглядит слишком экономно, если не сказать – бедно.



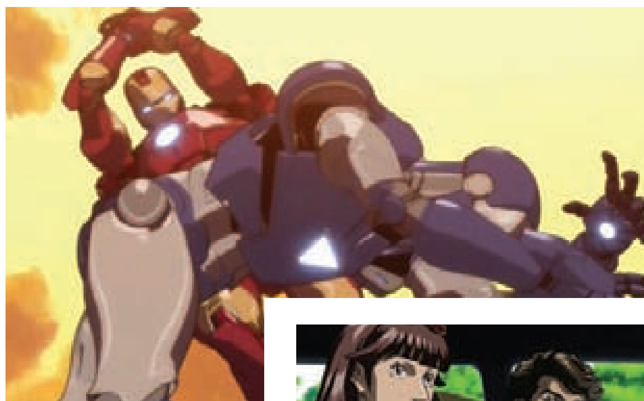
Справа: Почеркушки на перемене как начало карьеры успешного мангаки? Акито уверен, что с Моритакой они добьются признания.

Iron Man

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Iron Man
Режиссер:
Юдзо Сато
Студия:
Madhouse
Потенциал:
средний

Миллионер-изобретатель Тони Старк, похожий сразу на Роберта Дауни-младшего, Валерия Меладзе и бывшего главреда «СИ» Юрия Поморцева, переезжает в Японию координировать проект по обеспечению планеты дармовой энергией. Параллельно он хочет довести до ума Дио – серийную версию боевого костюма, которая позволит альтер эго Старка, Железному Человеку, уйти на покой. Однако военные явно не прочь сунуть нос не в свое дело, местные дамы не спешат помочь нахрапистому гостю постичь тайну загадочной японской души, испытания срываются, Дио попадает в лапы тайной организации «Зодиак», а Старку вновь приходится облачаться в золотисто-алое, когда на него нападает киллер в облике гигеровского Чужого. Качество анимации, к сожалению, соответствует уровню задумки.



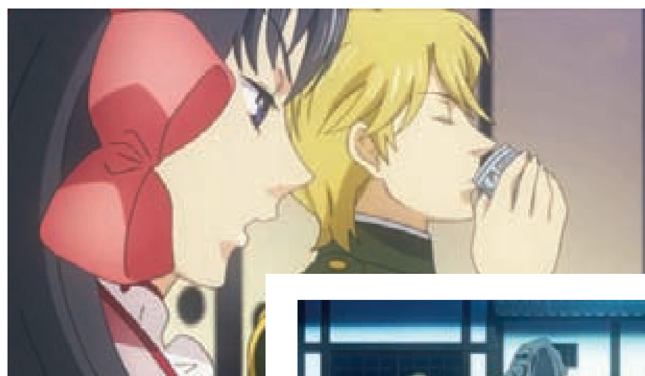
Справа: Старк по инерции пытается флиртовать с каждой встреченной девушкой. Японки устойчивы к чарам заморского ловеласа.

Otome Youkai Zakuro

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Otome Youkai Zakuro
Режиссер:
Тиаки Кон
Студия:
J.C. Staff
Потенциал:
выше среднего

В начале XX века японскому правительству становится ясно, что для сохранения дальнейшего мира и гармонии между людьми и потусторонними существами (ёкаями) необходимо учредить Министерство по делам ёкаев. Попутно формируется что-то вроде тест-группы из представителей обеих рас – молодых офицеров японской армии и девушек-ведьм, которым предстоит выработать принципы совместного труда на благо страны. Выходит сплошная развлекуха: подтянутый франт Агэмаки паникует при виде «демонов», пацаненку Ганрю достаются сразу две компаньонки, наставнику пансиона жмут хобот в ночи. Из развязки дебютной серии следует, что зрителя ждет нечто большее, чем комедия отношений: духовно богатая дева Дзакуро и ее подруги утирают носы офицерам, демонстрируя работу звена квалифицированных боевых волшебниц.





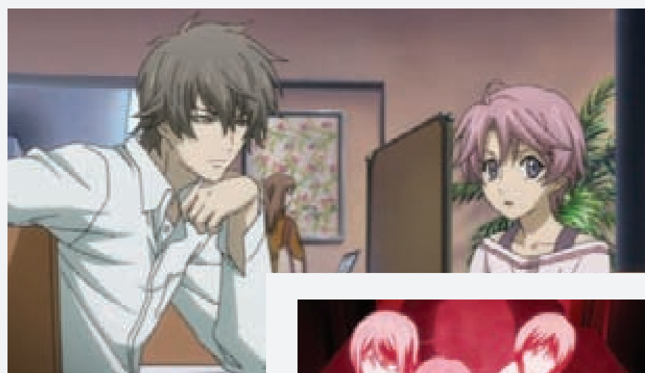
Справа: Попытки вусмерть перепуганного Агэмаки добраться ночью до туалетной комнаты раз за разом терпят крах – парень натыкается на все более вычурных обитателей пансиона.

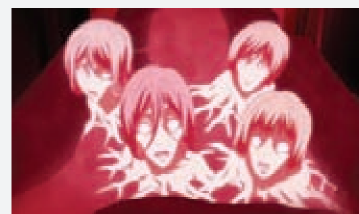
Psychic Detective Yakumo

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Psychic Detective Yakumo
Режиссер:
Томоюки Курокава
Студия:
Bee Train
Потенциал:
средний

Студентка обращается за помощью к энигматичному частному детективу Якумо Сайто, обладающему нередкой в этом сезоне способностью видеть призраки. За десять минут Якумо называет убийцу подруг студентки, по большому счету не прикладывая к этому никаких экстрасенсорных усилий: маньяк сам себя оговаривает, не умеет спрятать улики, пугается красного глаза Якумо и убегает в руки полиции; Якумо с девушкой остаются вести неспешную беседу на крыше горящей школы, подчеркивая отношение сценаристов к элементарной логике. Если дальше дела пойдут в таком же духе, впору будет говорить о рождении нового жара – антидетектива. Отметим, что в финале первой серии появляется потенциальный суперзлодей, у которого аж два светящихся красных глаза. Очевидно, у него ровно в два раза больше бесполезных способностей, чем у титульного персонажа.





Справа: От того, что Якумо видит души жертв маньяка, ни горячо ни холодно: преступник из первой серии вычисляется без всякой паранормальщины.

Samurai Girls

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Samurai Girls
Режиссер:
Кобун
Студия:
ARMS
Потенциал:
выше среднего

Еще одна альтернативная Япония, на сей раз – сёгунат Токугава, дотянувший до наших дней. Страна развивается в изоляции от остального мира (воздушные армады американцев в 1946 году побеждены девочками-ниндзя), архаичный транспорт на паровой тяге соседствует с цифровыми фотоаппаратами, хотя мобильников не видать. С такими вводными можно было выстраивать какую угодно историю, авторы решили двигаться в сторону эксплуатации полуголых девиц на фоне гонений на несогласных с политикой клана Токугава. Выносить вердикт сюжету рановато, остается хвалить стильную картинку. Визуальное решение Samurai Girls напоминает ранние трейлеры Street Fighter II – каллиграфические росчерки, кляксы и толстые чернильные контуры очень освежают видеоряд. И девушки, конечно, все как на подбор сладостные амурчики да няшные атлетки.





Вверху: Героини носят фамилии легендарных деятелей эпохи Реставрации Мэйдзи, отчасти переигрывая хорошо известный японскому зрителю исторический расклад.

Манга

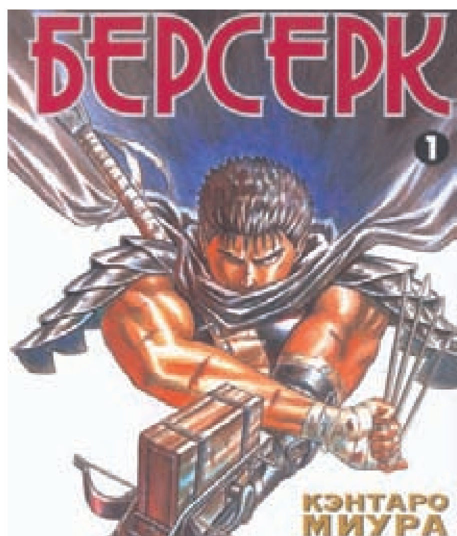
Берсерк

ベルセルク

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Берсерк
Автор:
Кэнтаро Миура
Первая публикация:
1989 год. В Японии выпущены 35 томов (выпуск продолжается), в России – 2.
Наша оценка:
великая эпопея-мясорубка в очень достойном издании.

Пока манга-подрубрика «Банзай!» была в отпуске, издательство «Эксмо» запустило два грандиозных японских цикла – Dragon Ball Акиры Ториямы (о нем как-нибудь в следующий раз) и эпопею «Берсерк», мрачное боевое фэнтези о Черном мечнике Гатсе. Оный Гатс в особом представлении не нуждается: большинство российских любителей аниме хотя бы поверхностно знакомы с аниме-экранизацией похождений этого, с позволения сказать, героя. Бумажный первоисточник жестче, графичнее сериала – первый том открывается сценой секса; детальный рисунок позволяет в подробностях разглядеть летящие кишки демонов или незадачливых стражников, перешедших дорогу мечнику-локомотиву. История подана обстоятельно, без спешки. Целые эпизоды в аниме были сведены к стоп-кадрам и отдельным репликам, здесь с ними наконец можно познакомиться в полном объеме и приличном русском переводе. Качество издания – выше некуда: крупноформатные тома в жестком переплете и суперобложках, плотная бумага, четкая печать, звуковые эффекты не перерисованы, а подписаны. Солидная вещь.





Одной крови

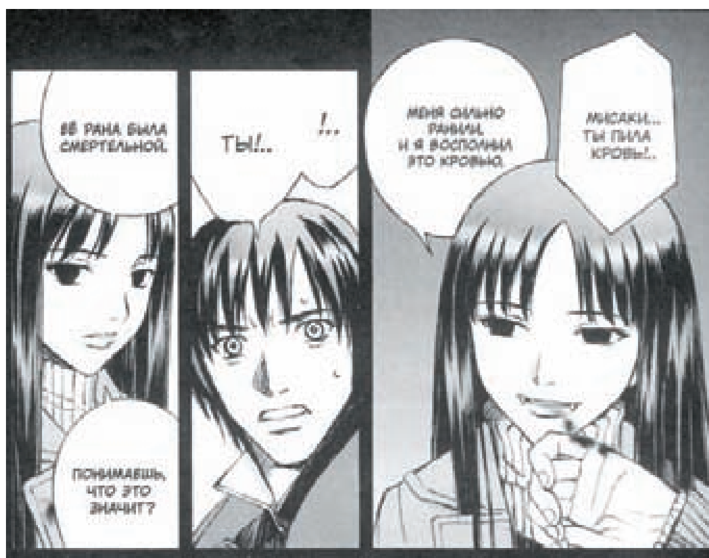
Blood Alone

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Одной крови
Автор:
Масаюки Такано
Первая публикация:
2005 год. В Японии выпущены 6 томов (выпуск приостановлен), в России – 1.
Наша оценка:
вампирическая сага, решенная в стиле «срез жизни»

Бывший охотник на вампиров Куроэ совмещает работу консультирующего детектива с писательской карьерой и делит апартаменты с 12-летней вампиршей Мисаки, страшно ревнующей его ко всем женщинам планеты. Поначалу выходившая в самиздате, Blood Alone мало похожа на рядовую вампирскую мангу – действие здесь не вертится вокруг красавцев-позеров, пафос древних легенд не клокочет сквозь века, поединки редки и скоротечны. Упор сделан на трогательный быт ведущего дуэта, в котором Куроэ играет роль Холмса, опекающего прелестного зубастого Ватсона. Это не единственные литературные прототипы, в персонажах можно разглядеть черты известной набоковской пары (мангака в целом довольно аккуратно обходится с темой близости своих героев, оставляя читателю простор для размышлений). Интересно оформлена смена дня и ночи: в темное время суток фон станиц залит черной краской. Лучшая часть первого тома – шестая главка, нарисованная без традиционного для комиксов разделения на кадры. Русский перевод хорош, книгу приятно держать в руках.





Чобиты

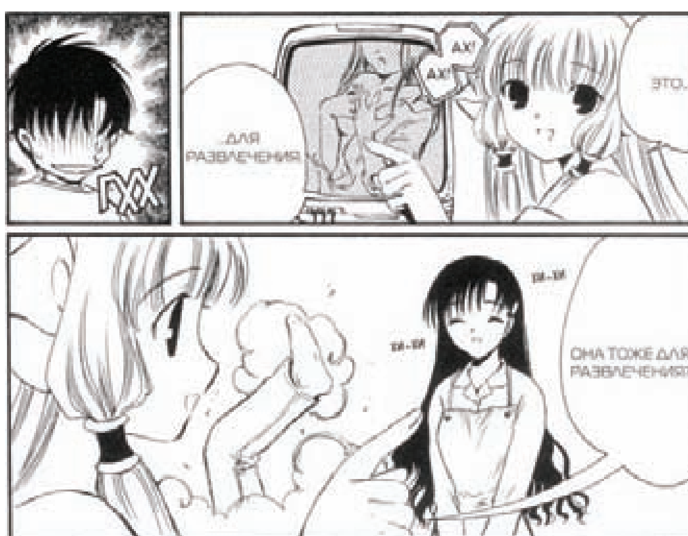
ちょびっツ

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Чобиты
Авторы:
CLAMP
Первая публикация:
2001 год. В Японии выпущены все 8 томов, в России – 1.
Наша оценка:
красивый ответ на вопрос о том, могут ли андроиды мечтать о 19-летних девственниках.

Оболтус Хидэки Мотосува находит на улице персокома – выброшенного кем-то робота-девушку со стертой памятью. Хидэки мгновенно втюривается в свое несмышленое приобретение, которому дает имя Ти. Постепенно Ти обучается премудростям жизни с людьми, хентайщик в душе Хидэки фонтанирует кровью, а тайна происхождения Ти отходит на второй план – до поры, впрочем, до времени. Один из первых комиксов, созданных женской арт-группой CLAMP специально для мужской аудитории, «Чобиты» стали очаровательным парадоксом. Формально потакая низменным желаниям читателей-парней и определив сюжет как научную фантастику, четверка авторов на деле рассказывает по-женски изящную историю любви. Как бы провокационно ни выглядела Ти в очередном наряде (или без него), страсть на этих страницах идет рука об руку с чувственностью – неудивительно, что «Чобиты» в равной степени популярны у читателей обоих полов. Издательство «Палма Пресс» бережно отнеслось к выпуску российской версии, сохранив цветные вкладки и перерисовав звукоподражания.





Достичь Терры

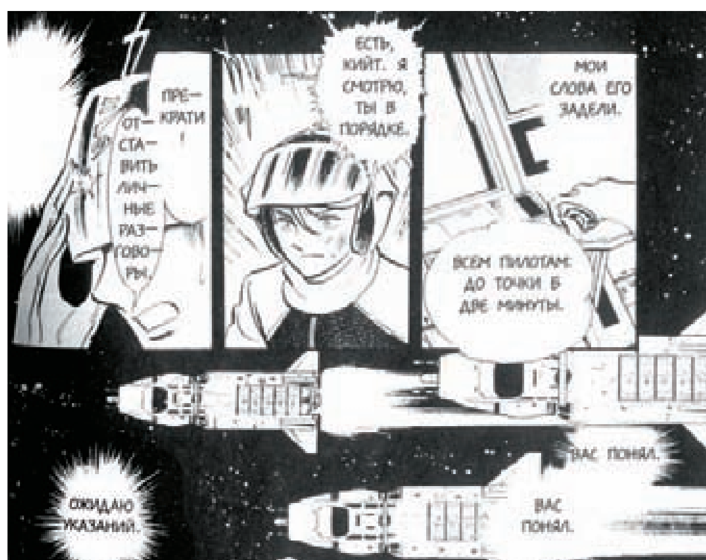
地球へ…

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Достичь Терры
Автор:
Кейко Такемия
Первая публикация:
1977 год. В Японии выпущены все 3 тома, в России – 2.
Наша оценка:
классическая космоопера в хамском издании.

Человечество покинуло Землю и странствует в бесконечности космоса на огромных станциях. Вся жизнь людей подчинена диктату тоталитарной машины Высших, выявляющей и преследующей мью – новую расу сверхлюдей с телепатическими способностями. Неожиданно для себя парнишка по имени Джоми Маркус Шин становится юным вождем мью. Именно он, согласно пророчеству, должен привести соплеменников на древнюю Терру... Выбор издательской группы АСТ можно только приветствовать: космоопера «Достичь Терры» входит если не в золотой, то уж точно в серебряный фонд азиатской фантастики. Это первая манга, получившая премию «Сэйюн», аналог западного «Хьюго»; по мотивам классического трехтомника дважды (в 1980 и 2007 гг.) снимали аниме. Тем обиднее, что российская версия буквально саботирована издателем. Мало того, что некомфортный для чтения шрифт халтурно вставлен в «облачка», а тонированные страницы испорчены типографским муаром, – кому-то в АСТ пришла идея заказать местному рисовальщику новые обложки. Ничего глупее придумать было нельзя.





Скунс и Оцелот (том 1)

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Скунс и Оцелот (том 1)
Авторы:
Хатчетт и Богдан
Первая публикация:
2010 год (Россия)
Наша оценка:
отечественные комиксисты с успехом осваивают манга-формат.

Творческий тандем Хатчетта и Богдана, знакомых еще читателям ископаемого журнала «Великий Дракон» (а фэнам «СИ» – и подавно), не без помощи «Истари Комикс» разразился полновесным томиком похождений скунса Сэна Тавра и оцелота П. Дж. Бладватерза. Брутальные фуррики, некогда дебютировавшие в подборке комик-стрипов, резвятся на 160 черно-белых страницах, на все лады склоняя штампы из гонконгских боевиков. В художественном мастерстве, остроумии, умении пошутить и наполнить кадр интересными деталями авторам не откажешь, а часть реплик пушистых отморозков запросто может разойтись на цитаты. Рисунок, правда, мелковат – чувствуется, что он ориентирован на нечто большее, чем стандартный для манги карманный формат, но крупная книга стоила бы дороже. Под одной обложкой собраны убойная основная история с восточными единоборствами (ожидается продолжение) и не менее лихой бонус-эпизод «Кто убил Санта-Клауса». Выходившая в 2008 году отдельной книжкой глава «Пляжный сезон» в сборник не вошла – она есть на сайте авторов, так что потеря невелика.





Мандала, принцесса ада

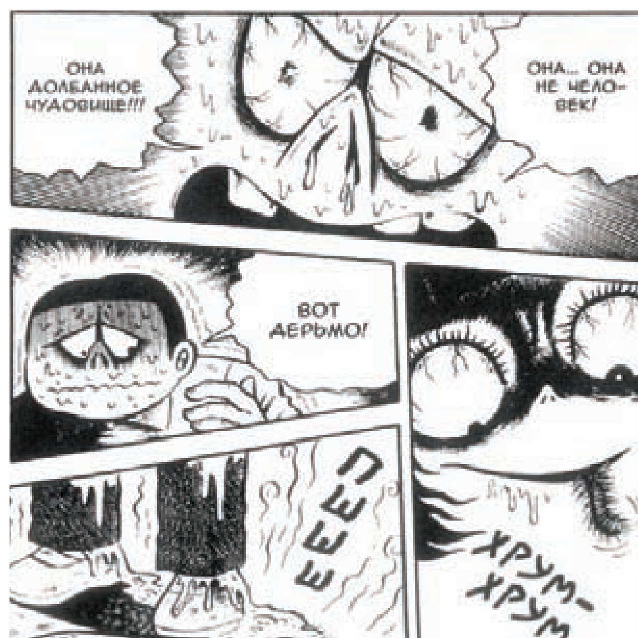
怪奇! 地獄まんだら

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Мандала, принцесса ада
Автор:
Хидэси Хино
Первая публикация:
1982 год. 12-й том в манга-серии Hino Horror.
Наша оценка:
черное дупло в зубе манги!

Екатеринбургское издательство «Фабрика Комиксов» продолжает знакомить крепких духом россиян с творчеством Хидэси (Хидеши) Хино, мастера японских ужасов, мангаки и режиссера хоррор-фильмов Guinea Pig, наделавших много шума в 1980-е. «Мандала» как две капли воды похожа на другие работы Хино (ранее на русском языке вышли «Мальчик-личинка» и «Онинбо и адские личинки») – это страшные байки в обрамлении корявых, почти детских рисунков; точная иллюстрация к стишкам про «кожу с черепа снимать, теплым гноем запивать». В данном случае героиней выступает дочь повелителя демонов, озабоченная поисками отеческого глаза в современной Японии. Девочка неумело выдает себя за школьницу и пытается скрывать привычку к поеданию гусениц с жабонятами. «Мандала» – редкой цельности вещь, со всеми ее искаженными лицами, ползучими волосьями и авторскими комментариями вроде «за океаном человеческого жира садится солнце, унося с собой последнюю искорку жизни». Как бы подтверждая мрачную природу сочинения, курская типография «Спектр-П» ливанула столько черной краски, что после перелистывания томика приходится мыть руки.





Игры

Tsukumonogatari

つくものがたり

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Tsukumonogatari

Платформа:
PSP

Издатель:
FuRyu

Релиз:
27 января 2011 года (Япония)

Разгул преступности, учат авторы этой графической новеллы с элементами детектива и мистики, является прямым следствием проникновения в наш мир потусторонних сил. «Однажды взбесившийся одноклассник вытолкнул Юто Исигами из окна третьего этажа школы, – гласит аннотация на официальном сайте, – но Юто ни капельки не повредился и даже обрел способность видеть злых духов аякаси». Каких именно аякаси увидел Юто и как они отнеслись к тому, что он их теперь видит, японским геймерам предстоит узнать зимой.







FAQ

Где новые релизы MC Entertainment?

Летом компания MC Ent., считавшаяся основным игроком на российском рынке лицензионного аниме, передала права на выпуск новинок из своего каталога холдингу компаний «Парадиз». DVD выходят под маркой «Парадиза», а информация о новинках по-прежнему доступна на www. mc-ent.ru.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Тем временем в Интернете

Otaku2.com

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Otaku2.com

Адрес:
http:// www. otaku2. com

Язык:
английский

Онлайн-журнал об аниме, манге и субкультуре отаку. Ведет его из Токио американский экспат Патрик Галбарт, автор книги Otaku Encyclopedia. Патрик старается не пропускать крупных тематических мероприятий, и хотя его репортажи в последние полгода появляются на сайте с небольшими задержками, там всегда найдется, что почитать и поразглядывать. Сайт рекомендуется в том числе как альтернатива кислотному калейдоскопу портала Дэнни Чу.

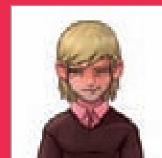


Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Titsbuster

Ажурное счастье



Бен Хорни

Все любят блондинок. Это предустановлено природой. Генетический код человечества приказывает людям любить блондинок. Прекрасные женщины со светлыми волосами – это все равно что богини. Правда-правда, честно-честно. Именно поэтому разработчики видеоигр во всем белом свете обожают их. Вспомните Сильвию Кристел (No More Heroes), Соню (Ninja Gaiden 2), Самус Аран (Metroid: Other M, например), Айю Брэа (Parasite Eve), Нину Вильямс (Tekken), принцессу Пич (в представлении не нуждается), Кэмми (Street Fighter), Софитию (Soulcalibur), Сару (Virtua Fighter), Ролл (YOUR WORLD, MEGAFIED!!!), Рикку (Final Fantasy X и просто Интернет), Айлу (Chrono Trigger)… Кажется, этот список можно продолжать бесконечно. Однако из поля зрения геймеров все это время по необъяснимой причине выпадала одна из самых привлекательных блондинок всех времен. О ней – на второй странице нашей скромной рубрики. На первой, к счастью, новости.

Gal Gun (Xbox 360)

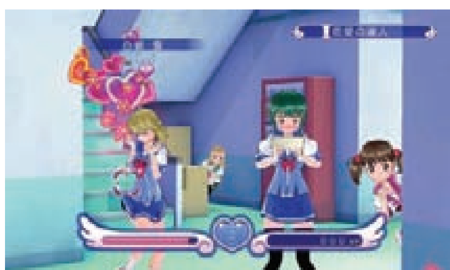
Стрелять феромонами в школьниц можно, но только на Xbox 360, и именно это, вероятно, является решающим, ультимативным, беспощадным оружием в руках Microsoft. Оружие нацелено на Японию, и вряд ли когда-нибудь его сила будет представлена американской и европейской публике, пускай та – скрипя зубами, давясь соплями, не успевая вытирать слезы – того хочет уже сейчас, и хочет очень сильно. Так сильно, как хотят главного героя девочки после одного выстрела феромонами в их нежные сердца.

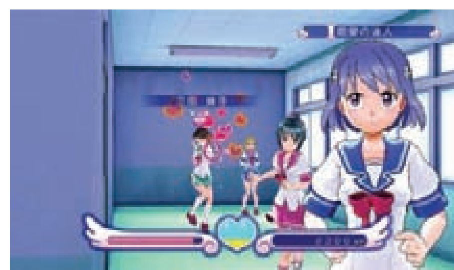
В процессе отстрела потенциальных подруг герой пробивается к той, долгая жизнь с которой ему предначертана судьбой. И, как следует отстреляв такую, обыкновенный японский школьник (без придурковатых сокращений, пожалуйста) сможет изучить ее со всех углов, с любого ракурса. На розовом фоне, озаряемая вспышками нежных сердечек, она доверит ему самое сокровенное, что есть в этой игре: хаотичную анимацию подпрыгивания груди. Смотреть, а руками не трогать! Карается по закону.

Честно говоря, мы уже привыкли к тому, что в Японии Xbox 360 считается платформой для «нердов» (в азиатском понимании). Но что жанр шутеров пойдет в массы, а главное, что школьницы вытеснят из него зомби, демонов, мутантов и прочих – не могли и представить!



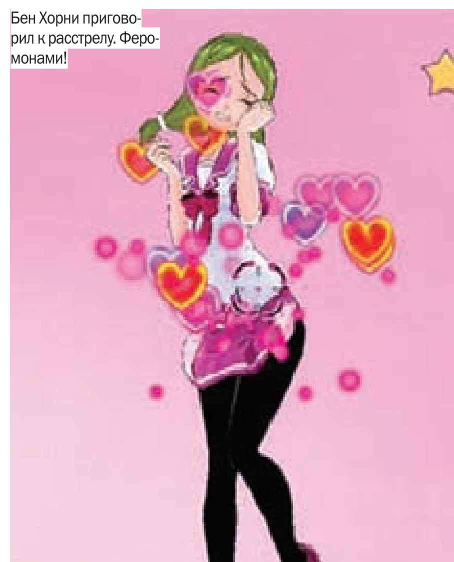
Любовь, буквально, во все глаза!







Страшное чудовище схватило прекрасную школьницу и собирается ее… съесть! Нужно срочно спасти красавицу!



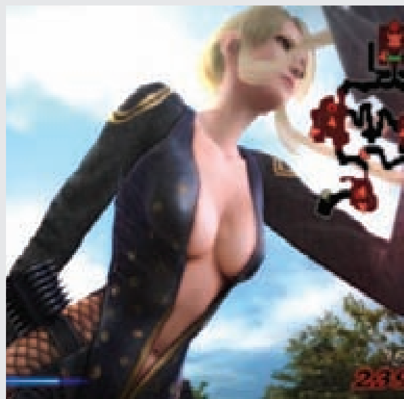
Бен Хорни приговорил к расстрелу. Феромонами!

Во все глаза

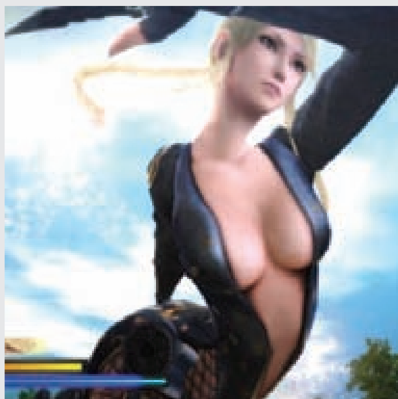
Короткой нежной строкой

Невероятная блондинка Касуга

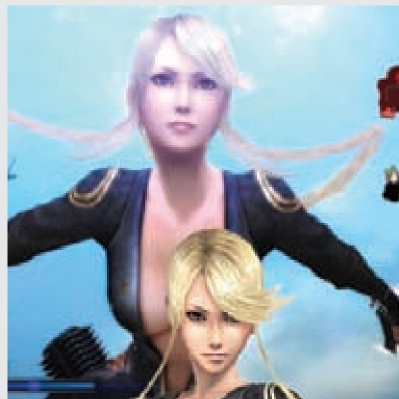
Чтобы поймать этот кадр, друзьям Бена Хорни пришлось несладко. Потому что оценить красоту Касуги в динамике решительно невозможно. Только если снять на видео, а уже потом сделать скриншот.

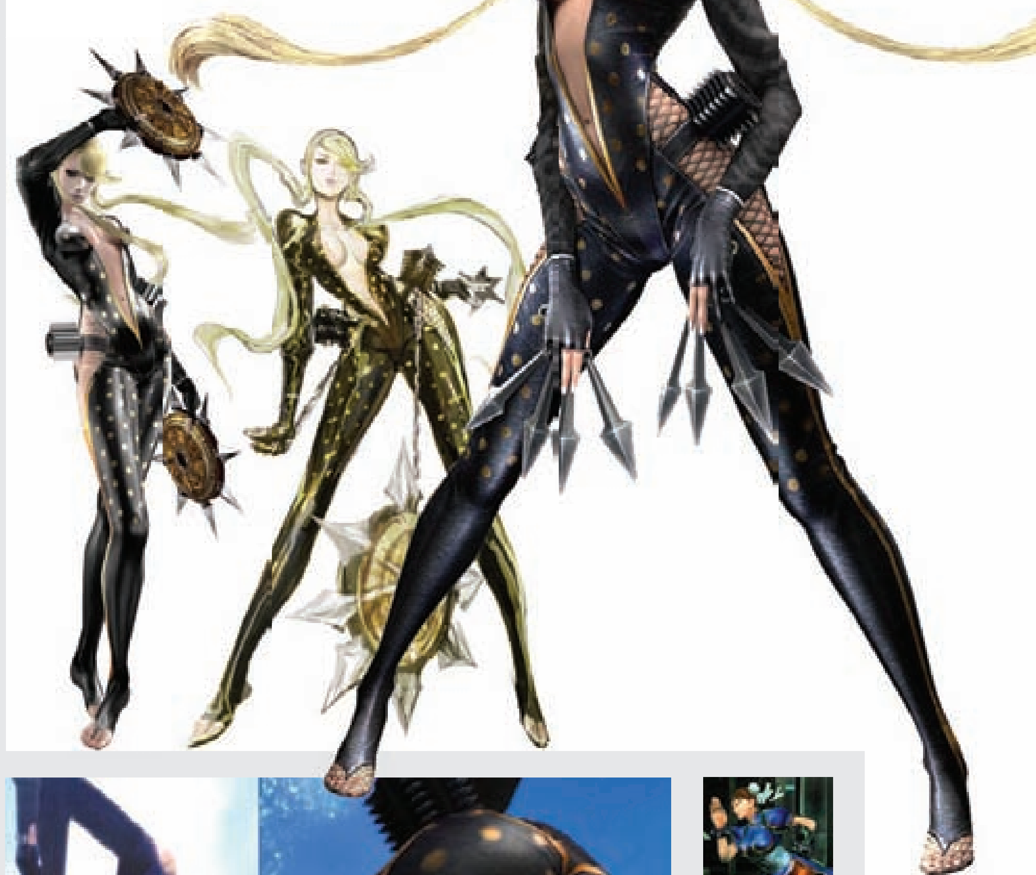


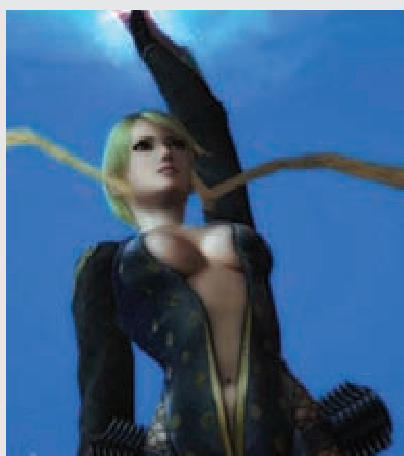
Играя в Sengoku Basara, иногда очень хочется, чтобы консоль повисла. Намертво. Чтобы прекрасное мгновение остановилось!



Очень жаль, что в Samurai Heroes Касуге отведена роль второго плана. Фанаты сериала на форумах возмущаются, дескать, ну как же так! Им отвечают, что у Касуги нет души. What-what?! Да вот же она, душа!



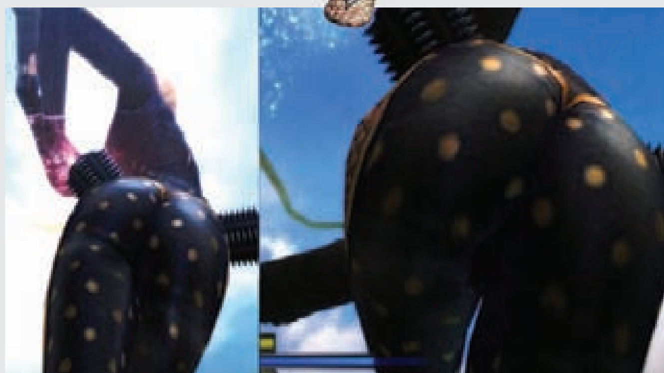


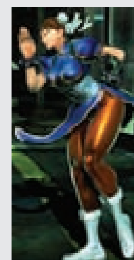


Людям, увидевшим Касугу, нет пути назад. Никаких Dynasty или Samurai Warriors, нет! Только прекрасное! Только прекрасные женщины в прекрасных играх от Capcom, компании, где трудится только один малоприятной внешности человек, да и тот – Инафунэ.



Расскажем по секрету всему свету: Касуга – мямля. Не такая, конечно, как в аниме по Sengoku Basara (там она еще и прилипала, и вообще женщина сомнительных моральных установок), но все же.





Эта попа не нуждается в комментариях. Эта попа даже выскочку Чунь Ли ставит на место.

Торговая площадка «Молоток.Ру»

Читатели часто спрашивают нас: «Почему в России нет цивилизованного рынка видеоигр?» Он есть – только в Интернете, на мегамолле «Молоток.Ру».



Семен Кобылин

molotok.ru allegrogroup russia



В последние годы геймеры все чаще покупают легальные копии игр. Ведь на PlayStation 3 контрафакта пока вовсе нет, а «взломанным» консолям Xbox 360 закрыта дорога в Интернет. И если отдавать по 2500 рублей за диск для вас слишком дорого, а искать дешевые варианты на форумах неудобно, – прямая дорога на «Молоток.Ру». Это удобнее, чем заказывать игры в зарубежных интернет-магазинах – хотя бы потому, что не требуется кредитная карта. Способ оплаты выбирают продавец с покупателем – и это могут быть хоть почтовый перевод, хоть электронные деньги. И толстый кошелек не понадобится.

Зайдите, например, в раздел «игры для PlayStation 3». Для большинства указана фиксированная цена – и она уж очень привлекательна. Здесь есть не только подержанные товары, так и новые, запечатанные игры, привезенные, как правило, из США (там они стоят существенно ниже, чем в Европе). Если не хотите сами возиться с доставкой из-за границы и растаможкой – очень удобно. Сумма, которую предстоит отдать, зависит в основном от даты выхода игры. Позапрошлогодний FPS-шедевр Killzone 2 уходит за 750 рублей, более новый боевик Bayonetta – за 1000, самые свежие хиты, вроде God of War 3 и Kane & Lynch 2 – за 1200-1700. Но самое вкусное – это, конечно, коллекционные версии – например, Mafia 2 и Prince of Persia: The Forgotten Sands. В обычных магазинах их днем с огнем не сыщешь! И цены не кусаются – в среднем по 2000 рублей за коробку. С играми для PC все тоже прекрасно: именно здесь можно за 1600 рублей взять европейскую безлимитную версию StarCraft II.

Процесс покупки организован очень просто. Для начала нужно зарегистрироваться. Если планируете активно пользоваться сервисом, стоит пройти верификацию: «Молоток.Ру» проверит ваш почтовый адрес, выслав бумажное письмо с уникальным кодом. Введете его – и сервис убедится, что вы настоящий и ничего не скрываете. Шаг второй – кликаете по категориям товаров, как в любом интернет-магазине, и выбираете себе лот по душе. Можно воспользоваться поиском, указав не только название и тип вещи, но и город, где живет продавец. Нашли товар? Делаете ставки и ждете окончания аукциона, либо берете понравившуюся вещь сразу по фиксированной цене.

Как только сделка на сайте заключена, система отсылает продавцу и покупателю контактные данные друг друга. Далее переговоры идут уже вручную – электронными письмами или по телефону. Если вы находитесь друг с другом в одном городе – все просто; личная встреча – идеальный вариант. Если надо отсылать товар почтой, встает вопрос о доверии. Для этого и нужна была верификация – у всех, кто ее прошел, стоит специальная галочка – первый признак того, что это серьезные люди. Второй – это позитивные отзывы о предыдущих сделках, оставленные проверенными же участниками. Если и то, и другое в наличии, вероятность недопонимания минимальна. Товар обменивается на деньги – и все довольны.

Разумеется, игры для PlayStation 3 – лишь одна из десятков интересных мне и вам категорий. По списку настоящих игровых раритетов «Молоток.Ру даст фору многим западным ресурсам. Как вам, например, культовая портативная приставка NeoGeo Pocket всего за 1500 рублей? Даже у нашего главного редактора есть только более поздняя NeoGeo Pocket Color. Любителям современных гаджетов стоит сделать поиск по ключевому слову iPad – и удивиться количеству предложенных вариантов. Даже в США до сих пор в Apple Store толком нельзя купить планшетник – только оставить заказ и ждать от нескольких дней до нескольких недель. А на «Молотке.Ру» все уже есть – и по человеческим ценам – от 23 тыс. рублей у проверенных продавцов.

Конечно, играми и компьютерами дело не ограничивается. На «Молотке.Ру» можно купить все – от одежды до автомобиля, от поляризационных 3D-очков до углепластикового спиннинга Shimano. Настоящий мегамолл!

Внизу: Планшетник iPad 64 Гбайт Wi-Fi 3G 23000 рублей





Слева: Коллекционная версия игры Mafia 2 (PS3) 2200 рублей



Внизу: Консоль Neo Geo Pocket (1998 год) 1500 рублей

ФОРСАЖ

ИЩИ, КУПИ, ЧИТАЙ – ПОДАРКИ ПОЛУЧАЙ!

Читайте в новом номере журнала «Форсаж»:

- **Гипердорогой эксклюзив: итальянский внедорожники Fornasari**
- **Супер-тест: сутки на МКАДе без остановки**
- **Как «Победу» скрестили с «Мерседесом»**

ПОДАРОК!
коврик для приборной панели



Покупай ноябрьский номер журнала «Форсаж» на многофункциональных автозаправочных комплексах BP и получай подарок!

ТОЛЬКО В ЭТОМ НОМЕРЕ!

Подробная информация об акции на **www.frsg.ru**
Коврик для приборной панели предоставлен компанией INTERPOWER
Количество призов ограниченно!

Железные новости

Современная компьютерная техника



Николай Арсеньев

Механика – это круто!

Razer и взрыв из прошлого



Мир гонится за всем новым, ныне модны сенсорные технологии, трехмерные интерфейсы и прочие красивости, которые когда-то давным-давно придумали писатели-фантасты. Но иногда мы забываем, что эти бирюльки отвлекают от сути и порой для жизни проверенная временем механика подходит куда лучше.

К чему все это? А к тому, что Razer представила сразу две клавиатуры с механическим устройством клавиш – BlackWidow и BlackWidow Ultimate! Как заявляет производитель, большинство механических клавиатур мало подходят для игр (да-да, модели от SteelSeries являются тем самым исключением) из-за того, что механизм у клавиш достаточно жесткий, что приводит к ряду проблем. Но все можно довести до ума, вот и в Razer приручили механику и подстроили под требования простых и не очень геймеров.

Все клавиши у обеих новинок снабжены механизмом, который обеспечивает четкое и мягкое срабатывание сродни с кликом мышки. Для полного нажатия достаточно произвести усилие в 50 г, ход клавиш составляет 4 мм. Любопытно, что момент срабатывания происходит уже на половине хода. Абсолютно все клавиши программируемы, и макросы можно навешивать на лету. Кроме основной классической раскладки есть пяток макро-клавиш. Выделенных мультимедийных нет в помине, за регулировку громкости и воспроизведение отвечают функциональные кнопки. Обе «клавы» поддерживают до 10 уникальных профилей, которые вы сможете подстроить под конкретные игры и приложения.

В качестве приятного дополнения BlackWidow Ultimate получила синюю подсветку (5 уровней), аудиоразъемы и USB-порт, последние вынесены на правую часть клавиатуры. Обычная Razer BlackWidow обойдется в $80, ну а за подсветку и прочие бонусы придется выложить уже $130.



Емкие и быстрые флешки силиконовые

Silicon Power представляет флешки SDHC Class10

Стандарт SD очень популярен в наши дни, однако, до последнего времени его обходили производители профессиональной и полупрофессиональной фототехники. И причина была существенна – низкая скорость чтения и, главным образом, записи. Однако жизнь течет, меняется, и есть теперь спасительный стандарт SDHC Class10, где циферка «10» означает скорость чтения и записи (10 Мбайт/с). И тут как тут компания Silicon Power рада представить свои карты памяти, соответствующие стандарту SDHC Class10. Самая емкая версия вмещает 32 Гбайт данных и соответствует спецификациям SD 3.0. Учитывая тот факт, что с каждым днем объемы передаваемой информации растут в геометрической прогрессии, пропускная способность в 10 Мбайт/с не помешает, особенно, если вы решили снимать фотографии в емком RAW-формате. Таким образом, новенькие карты SDHC Class10 вполне готовы составить конкуренцию стандарту Compact Flash.

Silicon Power выпускает подобные флешки не только емкостью 32 Гбайт, но также 16, 8 и 4 Гбайт. Гарантия на всю продукцию пожизненная, цены обещают конкурентоспособными.

Вся правда о GeForce GTS 250

NVIDIA продолжает покорять middle-end



NVIDIA, словно птица Феникс, восстала из пепла, выдавая на-гора все новые и новые платы. Речь в нашем случае идет о middle-end секторе – самом массовом и популярном. GeForce GTS 450, как и все остальные модели серии, основана на архитектуре Fermi, а значит, поддерживает API DirectX11 и OpenGL 4.0. Данная карточка должна будет навязать конкуренцию ATI Radeon HD 5750 и Radeon HD 5770, заняв место между ними.

Для выполнения миссии GF106 снабдили 192 ядрами CUDA, 32 текстурными блоками модулями и еще 16 блоками растеризации (ROP). Объем памяти составляет один гигабайт (GDDR5), а ширина шины памяти – 128 бит. Ядро, шейдерные блоки и память трудятся на частотах 783, 1566 и 3600 МГц соответственно. В наличии разъем для объединения карточек в SLI-массив. Чтобы прокормить видеокарту, понадобится дополнительное питание, в наличии 6-контактный разъем. Стандартно карта снабжена парой портов DVI и одним Mini HDMI. Потребляет GTS 450 максимум 106 Вт. Ориентировочная стоимость в Европе составит 140 евро.

Партнеры NVIDIA не сидят сложа руки и одновременно анонсировали целый ворох любопытных видеокарт с самым разнообразным охлаждением и повышенными частотами. Отличились, по сути, все – ASUS, GIGABYE, MSI, Palit, Zotac и многие-многие другие.

Турбина в ретро-стиле

Evercool экспериментирует с охлаждением

Evercool – компания неординарная, любит выпустить что-нибудь эдакое порой. Вот и в этот раз они удивили всю общественность. Тайваньские кудесники представили Cross Flow System Cooler – компактную систему для охлаждения пространства внутри корпуса.

Ну а теперь все по порядку... Конечно, лето уже в прошлом, но это не значит, что можно забыть об охлаждении железного жеребца. При разгоне процессора, памяти, видеокарты и прочего оборудования придется подумать об эффективном охлаждении. Просто поставить хороший кулер на тот или иной компонент недостаточно, холодный воздух должен откуда-то браться. Правильно, извне. Обычно для этих целей ставят вентиляторы на переднюю панель корпуса, но если он не справляется, на помощь придет Cross Flow System Cooler. Конструкция уникальна, «охладитель» ставится в 5.25-дюймовый отсек, под пластиковым кожухом расположена турбина, которая вращается со скоростью от 1200 до 3000 об/мин, при этом уровень шума варьируется от 21 до 23 дБа, а поток воздуха – 53.2-100 CFM. Каким образом удалось сделать систему столь тихой, остается большой загадкой, но не будем слишком подозрительными.



Evercool Cross Flow System Cooler уникальная в своем роде и достойна пристального внимания. Дизайн устройства выглядит довольно старомодно, но сносно. Владельцам корпусов с дверцей можно не беспокоиться, детище Evercool предназначено только для классических корпусов с открытой лицевой панелью. О цене данных нет, но едва ли она будет очень высокой.

Игро-комп от WEXLER

Производительная система WEXLER.Home 902

Компания WEXLER не так давно появилась на рынке и активно развивает линейку своих продуктов, в которую входят полноценные компьютеры на любой кошелек, компактные мини-системы и даже электронные книги. На сей раз мы имеем честь познакомить вас с персональным компьютером WEXLER.Home 902. Дизайн корпуса довольно стандартен, но нас сейчас больше интересует начинка этой системы. В основе стоит ни много, ни мало 6-ядерный процессор Intel Core i7-970, работающий на частоте 3,2 ГГц в штатном режиме. При автоматическом включении Turbo Boost скорость увеличивается вплоть до 3,46 ГГц. Объем кэш-памяти 3-го уровня составляет аж 12 Мбайт. Добавляем во всю эту красоту поддержку Hyper-Threading и получаем возможность обработки 12 потоков! В компанию к столь мощному процессору добавили и оперативной памяти побольше, суммарный ее объем составил 12 Гбайт, 64-ядерные приложения без проблем найдут достойное применение ОЗУ. Третья важная составляющая это видеокарта, она должна быть современной, быстрой и поддерживать как минимум DirectX11, ну и OpenGL 4.0 не помешало бы. Всем этим требованиям удовлетворяет относительно недавно вышедшая карточка GeForce GTX 460 старшей версии (1 Гбайт).

Пробежимся по остальным параметрам: пара винчестеров 1 Тбайт каждый, пишущий DVD-привод, карт-ридер, что еще нужно для полноценной системы? Как показывает практика, не помешает и софт, который входит в комплект: Windows 7 Home Premium 64-bit, MS Office 2010 Starter и антивирус MS Security Essentials. На десерт драйвера, инструкция, оригинальные клавиатура и мышь и приятный подарок поклонникам сетевой игре World of Tanks. WEXLER. Home 902 стоит ни много ни



Hi-end ноутбуки от Samsung

Samsung QX – новая серия премиум-буков

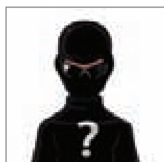
Долой бюджетные продукты, если уж и тратить деньги, то на вещи, которые будут доставлять радость и удовольствие. Если ваш девиз по жизни близок к этому утверждению, тогда мы рады представить линейку ноутбуков класса премиум от компании Samsung. QX-серию отличает использование качественных материалов, высокий стиль, отличная производительность и мобильность.

Представлены были сразу три модели с разной диагональю экрана – 13.3 (QX310), 14 (QX410) и 15,6 (QX510) дюймов. Во всех случаях формат экрана составляет 16:9, а разрешение 1366x768 пикселей. Для подсветки используется LED-технология. Дизайн ноутбуков смотрится привлекательно, современно и технологично. По утверждению производителя, корпус устойчив к царапинам, что можно записать в актив. Верхняя крышка (которая приходится на дисплей) сделана из алюминия. По бокам размещены аудиоразъемы, HDMI, USB-порты и т.д. Некоторые из них скрыты за защитной крышкой. Клавиши клавиатуры четко разделены, как нынче это модно делать, в наличии аппаратные клавиши для управления громкостью и еще одна кнопка, отвечающая за включение/отключение беспроводных интерфейсов. Стоит отметить, что тачпад поддерживает технологию мультитач и распознает жесты.

Начинка современная – процессор Intel Core i5 со встроенной графикой, которая потребляет минимум энергии, и мощная дискретная видеокарта от NVIDIA, которая будет очень кстати, если захочется поиграть. Переключение от встроенной графики к дискретной происходит автоматически.



Объем памяти варьируется от 3 до 8 Гбайт в зависимости от модели. Чтобы насладиться звуком, в наличии аудиосистема с поддержкой SRS Premium Sound суммарной мощностью 3 Вт. Из фишек отметим технологию Fast Start, позволяющую подготовить ноутбук к работе за считанные секунды и функцию AllShare, с помощью которой можно создать домашнюю сеть между DLNA-совместимыми устройствами. USB Sleep & Charge будет полезна, если захотите зарядить USB-устройство, при этом ноутбук включать не нужно. Аккумулятора хватает ноутбука для беспрерывной работы до 6.9 часа.



Андрей Муравьев

Трафик из воздуха

Мини-тест роутера TRENDnet TEW-652BRP

Беспроводные сети стандарта IEEE 802.11n разработаны с целью увеличения скорости передачи данных и зоны покрытия. Зачастую, конечно, обеспечиваемая скорость является даже избыточной, так как значительно превосходит ширину типичного домашнего интернет-канала. А вот для обмена данными внутри домашней сети, особенно если вы используете сетевое хранилище для размещения увесистого медиа-контента, производительность беспроводной сети очень актуальна. В нашем тесте мы рассмотрели один из роутеров, поддерживающих вышеназванный стандарт, а именно модель TRENDnet TEW-652BRP.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сетевые стандарты:
IEEE 802.3 (10Base-T), IEEE 802.3u (100Base-TX), IEEE 802.11b, IEEE 802.11g, IEEE 802.11n (draft 2.0)

Интерфейсы:
1x WAN 10/100 Мбит/с, 4x LAN 10/100 Мбит/с

Поддерживаемые типы соединений:
Static IP, Dynamic IP, PPPoE, PPTP, L2TP, BigPond

Частотный диапазон:
2.412 ~ 2.484 ГГц

Шифрование:
64/128-WEP, WPA-PSK/WPA2-PSK, WPA/WPA2-EAP

Безопасность:
SPI, MAC Address Filter, Domain/URL Filter, Protocol/IP Filter

Габариты:
150x110x30 мм

Вес:
0.245 кг

2000 руб.

Внешне модель не представляет собой ничего особенного – неприметный компактный черный корпус с двумя несъемными антеннами, благо от роутера в этом плане ничего особенного, как правило, и не требуется. Заходим в web-интерфейс и видим, что выглядит он аккуратно, без каких-либо излишеств, отвлекающих внимание, и удобно организован. На главной странице выводится основная информация о состоянии трех интерфейсов – WAN, LAN и беспроводном Wi-Fi. Помимо статического, девайс умеет поддерживать на WAN-порте соединения про протоколам PPPoE, PPTP и L2TP, кроме того, при использовании специальных вариантов этих соединений (с приставкой «Russian») возможна одновременная корректная работа как статического соединения, так и VPN-туннеля. Также имеется весьма полезная функция смены MAC-адреса на произвольный.

В настройках Wi-Fi нет ничего необычного, разве что отметим наличие функции Wi-Fi Protected Setup (WPS), которая все чаще встречается в различных беспроводных устройствах.

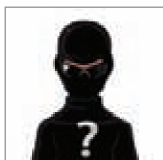
Как видно, никаким специальным функционалом TRENDnet TEW-652BRP не обладает, однако все, что нужно, в нем, без сомнений, есть. Можно также отметить фирменную технологию GREENnet, которая, по заверениям производителя, позволяет существенно снизить потребление девайсом электроэнергии.

Методика тестирования

Прежде всего нас интересовали два параметра – производительность беспроводной сети и производительность маршрутизации при установленном VPN-соединении, а конкретно по протоколу PPTP, поскольку он создает наибольшую, по сравнению с другими протоколами, нагрузку на девайс. Также мы замерили скорость статической маршрутизации. Для всех случаев были произведены измерения скорости передачи трафика отдельно в двух направлениях и в полном дуплексе. При передаче через Wi-Fi в первом случае удаление от роутера до адаптера составляло один метр, во втором – 10 метров. Использовалось шифрование WPA-PSK2 с ключом AES. **СИ**

Выводы

Как ожидалось, каких-либо сверхрезультатов нам получить не удалось. Однако TRENDnet TEW-652BRP показал очень достойную производительность, причем по всем тестам, и это при весьма умеренной цене. Таким образом, можно констатировать, что модель является хорошим выбором для домашнего беспроводного роутера. Так же стоит отметить, что данная модель одобрена многими российскими интернет-провайдерами.



Евгений Никифоров

Еще тверже, еще быстрей

Тестирование SSD Corsair CSSD-F100GB2-BRKT PL1

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
AMD Athlon X2 7750, 3000 МГц

Материнская плата:
ASUS G-SURF365

Оперативная память:
2 x 2 Гбайт, G-Skill PI DDR2-1066

Видеокарта:
HIS Radeon HD 4850, 512 Мбайт

Операционная система:
Windows Vista Ultimate

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
2,5"

Объем, Гбайт:
100

Интерфейс:
SATA II (3 Гбайт/с)

Вес, г:
80

Время работы на отказ, ч:
1 000 000

Сколько можно это терпеть?

Те минуты, пока загружается Windows, кажутся всем нам вечностью. Ведь так хочется нажать на кнопку Power и через 5-10 секунд лицезреть полностью готовую к работе операционную систему. К сожалению, привычные жесткие диски, у которых скорость вращения шпинделя составляет 7200 об/мин, уже не справляются с амбициями пользователей. На дворе 21 век, в конце-то концов. Если вы до сих пор не слышали про флеш-накопители SSD (Solid-State Drive, твердотельный накопитель), тогда сейчас самое время. Настоящая революция, добавить нечего.

YARR – сказал Корсар

Накопитель поставляется в скромной коробочке, в которой, помимо самого драйва, находится пакетик с винтами и крепление (с логотипом компании) в отсек 3,5". Скромно для такой цены, ничего не скажешь. Можно было бы добавить пару кабелей: SATA и питающий коннектор, но Corsair решили этим пренебречь. Что ж, их право.

Данная компания, как вы знаете, уже давно занимается производством модулей оперативной памяти, причем весьма успешно, особенно это касается DDR-1, а также первых партий DDR-2. В дальнейшем Corsair занялась еще и разработкой блоков питания; эти продукты самого высокого класса. Но вернемся к SSD. В этих накопителях отсутствуют какие-либо движущиеся элементы внутри корпуса. Это самое их главное отличие от классического винчестера. Представьте, что в вашем корпусе вместо жесткого диска установлена флешка очень большого объема и с гораздо более высокой скоростью чтения и записи. Если взглянуть на результаты, которые показывают SSD-накопители, становится ясно, что у жестких дисков просто не остается шансов, и вскоре полукилограммовый «блин» станет таким же раритетом на вашем столе, как и видеокарта ATI Rage или 3Dfx Voodoo. Для этого потребуется несколько лет.

Где же скорость?

Реальный объем накопителя – 93 Гбайт. Дабы воочию убедиться в том, что современные SSD-диски гораздо быстрее, чем самые быстрые винчестеры, предлагаем вам посмотреть на результаты тестирования и сравнить их с оными у классических HDD. Кроме того, хочется привести некоторое сравнение Corsair CSSD-F100GB2-BRKT PL1 с жестким диском Western Digital VelociRaptor. У последнего скорость вращения шпинделя составляет 10 000 об/мин, что соответствует показателю серверных хардов SCSI. Так вот в приложении ATTO (256 MB Length) винчестер демонстрирует 130 и 131 Мбайт/с для чтения и записи соответственно (результат Corsair ниже). Скорость архивации в программе Win 7-Up у Corsair составляет 28 секунд, а у продукта от WD – 51 секунда. На загрузку сцены в игре Crysis твердотельный «хард» тратит 11 секунд, а VelociRaptor – 26 секунд. Как видите, разница в большинстве случаев двукратная. Это ли не повод задуматься о покупке SSD? **СИ**

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Lavalys EVEREST, write/read, Мбайт/с:	250/250
CrystalDiskMark, Seq, write/read, Мбайт/с:	71/210
ATTO (256 MB Length), 64K, write/read, Мбайт/с:	271/261
ATTO (256 MB Length), 1MB, write/read, Мбайт/с:	275/284

18000 руб.

Выводы

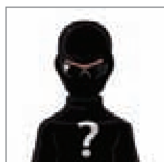
Мы познакомились с Corsair CSSD-F100GB2-BRKT PL1 и убедились, что у классических жестких дисков, так же как у их скоростных собратьев, нет шансов остаться в живых в современных условиях, потому что на рынок выходит более современный продукт – SSD. Впрочем, девайс от Corsair (да и любых других производителей) стоит порядка 18000 рублей, и это огромный минус всех SSD, который наверняка станет основной преградой для покупки. Но не забывайте, что время сильно влияет на цену, и уже через несколько месяцев этот накопитель будет стоить гораздо меньше.



Неплохой объем для системного диска
Выдающиеся скоростные показатели



Пока еще слишком высокая цена



Даниил Либарц

Надежность в простоте

Обзор игровой мыши Razer Abyssus Mirror Edition

У любого механизма есть своя функция, своя непосредственная задача, которую он должен качественно выполнять. Это относится и к такой, казалось бы, мелочи, как игровая компьютерная мышь. Производитель, пытаясь угодить игроманам, не жалеет кнопок, функций и настроек, но не всегда это удобно, а получить качественное управление желают все.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Инфракрасный оптический сенсор:
450/1800/3500 dpi

Частота опроса:
125/1000 Гц

Время отклика:
1мс

Количество программируемых кнопок:
3

Длина шнура:
2.1 м

Размеры:
115x63x40 мм

Комплект поставки

Мышь Razer Abyssus Mirror Edition поставляется в красивой коробке, напоминающей книжку. Для того чтобы просто посмотреть на мышь, можно откинуть лицевую часть упаковки. Расцветка, характерная для всех продуктов Razer, сочетает в себе черный и кислотные яркие цвета. Пришло время заглянуть внутрь. «Зверек» поставляется в пластиковом контейнере, который предохраняет его от царапин. В комплекте с грызуном идет куча всяческих рекламных проспектов с информацией о других продуктах Razer и наклейка с фирменным логотипом. Как мы ни крутили и ни трясли коробку, а диск с фирменным ПО нам обнаружить не удалось. Производитель предлагает искать софт на его сайте. С другой стороны, версия драйвера на диске к моменту покупки, скорее всего, уже будет не актуальна.

Первый взгляд

Компания Razer выпускает продукцию исключительно для игроманов, поэтому в основе данной мышки лежит надежность, точность позиционирования и, конечно, удобство. Razer Abyssus Mirror Edition имеет инфакрасный оптический сенсор с максимальным разрешением, равным 3500 dpi. Минимальное время отклика составляет 1 мс. Теперь посмотрим на нижнюю поверхность грызуна. Первое, что бросается в глаза, – это два переключателя. Трехпозиционный переключатель позволяет выбрать одно из трех возможных разрешений (450, 1800 и 3500 dpi). А по левую сторону от сенсора располагается еще один тумблер, с помощью которого можно выбрать частоту опроса (125 и 1000 Гц). Высококачественные тефлоновые ножки, на которых скользит мышь, обеспечивают плавное движение и более высокую точность позиционирования. Правда, стирается этот материал быстрее, чем у аналогов, но Razer предлагает нам приобрести дополнительный комплект ножек и наслаждаться скольжением, как только что из коробки. Подключается сей агрегат через USB-кабель длиной 2.1 метра. По заявлению специалистов из Razer, провод имеет особенность не скручиваться.

Функционал и управление

Принято считать, что игровые мышки должны нести на своем борту дополнительные клавиши, чтобы «повесить» на них определенные функции или действия в игре. Razer Abyssus не имеет дополнительных кнопок. Любители MMORG, скорее всего, расценят это как недостаток. Но в обычных стрелялках «зверек» ведет себя замечательно. Во-первых, для каждой игры комфортную чувствительность можно настроить аппаратно, подбирая различные комбинации переключателей. Во-вторых, большие, в меру чувствительные кнопки четко срабатывают на все нажатия. Надо заметить, что нажатия сопровождаются четким щелчком – фирменным звуком Razer. Оптические сенсоры имеют функцию под названием контроль дрейфа. Она помогает пользователям при построении прямых линий, корректируя случайные движения и подрагивания руки. Данная функция хороша и находит применение в офисных и графических приложениях, но для игр она вредна. Поэтому Razer Abyssus Mirror Edition не имеет функции управления дрейфом, чтобы как можно точнее передать движения в игру. **СИ**



1800 руб.


Отличная эргономика
Высокая чувствительность


Достаточно высокая цена

Выводы

Итак, Razer Abyssus Mirror Edition получает девять из десяти. Мышь сделана качественно, выглядит достойно, и работать с ней комфортно. Одного балла до статуса идеальной игровой мыши Razer не добрала, потому что хоть пару дополнительных кнопок могли бы предусмотреть. А логотип компании в темноте светится довольно ярко, что может у некоторых вызывать дискомфорт. В целом мышь оставила только приятные впечатления как внешне, так и на ощупь.

Цифровая дистрибуция на сервисе PlayFast.ru
Интервью

В предыдущем номере мы уже писали о сервисе PlayFast.ru, разработанном Digital Solutions. Нас очень заинтересовала эта платформа, и мы задали несколько вопросов Сергею Максимову, коммерческому директору компании.



Семен Кобылин



Как появилась идея создания собственной стримминг-технологии? Чем ваша разработка отличается от аналогичных платформ распространения цифрового контента?

Наша интернациональная команда разработчиков приступила к созданию технологии три года назад. Ведь общепринятые принципы работы цифровой дистрибуции видеоигр не меняются много лет подряд, фактически тормозя ее развитие, и не соответствуют чаяниям и нуждам игроков. Пользователям приходится сперва купить «кота в мешке», оплатив всю игру целиком, а потом ждать по многу часов, пока игра запустится на их компе, что тоже случается не всегда по разным причинам: то компьютер не тянет игру, то Интернет прервался и так далее. Мы пошли от обратного – надо создать максимально удобную, простую, гибкую технологию. Пользователи могут и быстро стартовать игру, и использовать ее до покупки, на своем опыте убеждаясь в ее преимуществах и быстродействии.

Как она работает? Можно ли продавать таким образом абсолютно все игры или есть какие-то оговорки?

Инновативность технологии прогрессивной загрузки PlayFast заключается в том, что она позволяет загружать тяжелые дистрибутивы до 20 раз быстрее, чем существующие на данный момент решения. Технология определяет тот минимальный размер данных, которые необходимо загрузить в первую очередь с тем, чтобы пользователь начал играть в игру, остальные данные подгружаются незаметно для него в процессе самой игры. Это ключевое преимущество технологии, так как на рынке развлекательных сервисов очень важны спонтанные покупки; никто не хочет ждать долгих загрузок, а все хотят играть или пользоваться программным продуктом «здесь и сейчас».

Технология позволяет автоматически определить системные требования и наличие необходимого программного обеспечения на компьютере конечного пользователя для корректной работы игрового приложения еще до начала загрузки.

PlayFast решение может применяться на любом жизненном цикле игры и не требует вмешательства в исходный код программы или участия разработчиков игрового приложения.

Также технология позволяет формировать гибкий подход к продажам игрового контента и предлагать новые для рынка цифровой дистрибуции модели, такие как:

- бесплатный пробный период (можем делать любой, сейчас – 20 минут);
- аренда игр на определенный период времени;
- подписка на пакеты игр по фиксированной цене;
- различные программы лояльности и бонусные программы.

Дополнительными рыночными преимуществами являются возможность использования рекламы внутри игры, возможность общаться с друзьями в чатах, не выходя из любимых социальных сетей и онлайн-сообществ.

Технология применима для цифровой дистрибуции любых «тяжелых» программных продуктов (не только видеоигр), не только для стандартных компьютеров, но и для мобильных устройств.

Почему для запуска игр, приобретенных на сайте PlayFast, не требуется установка?

Установка требуется, только она проходит гораздо быстрее, а играть можно, не дожидаясь ее окончания и не оплачивая игру.

А что насчет пиратства? Как игры, приобретенные на PlayFast, защищены от копирования?

Не секрет, что взломать игру, передаваемую в «цифре», в тысячи раз сложнее, чем на диске, и мы, в данном случае, не исключение. Наша система постоянно отслеживает стороннее вмешательство и, в случае малейшего его признака, перекрывает доступ к ней. В дополнение к этому мы используем все известные программы защиты игр, применяемые и на физических носителях, такие как StarForce, Сикором, WinLicense и т.д.

Демонстрационный период для всех игр один? Или что-то можно посмотреть подольше?

Мы можем самостоятельно или по просьбе наших партнеров, как паблишеров, так и дистрибьютеров, ограничивать бесплатный демонстрационный период любым временем. На данный момент мы ограничиваем 20 минутами, что достаточно для загрузки и старта

игры, а также достаточно, чтобы в нее поиграть на первом-втором уровнях и решить для себя, нужно ее купить или стоит присмотреться к другим.

Можно ли до покупки те же десять минут поиграть, скажем, в Dragon Age Начало или Mass Effect 2?

Технология PlayFast очень гибкая и чувствительная к маркетинговой политике и идеологии наших партнеров. Например, российские паблишеры (а мы заключили договоры и получили каталоги игр от всех паблишеров), разделились на тех, кто считает, что бесплатный трайал-период способствует продажам их игр, и тех, кто с ними не согласен. Паблишеры «Новый Диск», «Акелла» и «Бука» попросили сделать на их игры трайал-период, а «1С» и Electronic Arts («Dragon Age Начало» и Mass Effect 2) – нет. Самое главное здесь, что нет каких-то раз и навсегда установленных кем-то правил, по какой модели продавать. Мы готовы реализовывать любые модели по разным играм или партнерским электронным площадкам, на которых мы устанавливаем аналогичные нашему магазины «под ключ» (такие магазины мы уже сделали и поддерживаем на сайтах телеканала Муз-ТВ, сайтах GameGuru, GamePost, Buka, на очереди новые витрины на игровых, неигровых сайтах, поисковых порталах и т.д.) Таким образом, мы можем одновременно экспериментировать с предложением разнообразных моделей (аренда на игру или пул игр на час, день, викенд, мотивирование покупок арендой другой игры и т.д.) на разных площадках. Одновременно это позволяет нам найти самую востребованную и эффективную модель или модели для конечного юзера, не дать ему заскучать и сделать цифровую дистрибуцию по-настоящему интересной, увлекательной, удобной и выгодной.

На сайте PlayFast представлена очень богатая и разнородная подборка игр. Как она составлялась?

Мы постарались предложить пользователям самые востребованные и популярные игры всех жанров, на совершенно разный вкус, но с единым принципом – начать играть в них можно просто и очень быстро. Для начала, мы обработали по нашей технологии и выставили все имеющиеся у паблишеров игры, но уже этой осенью на наших площадках будут появляться и релизы по технологии PlayFast, причем, в день официального релиза этой игры во всем мире.

Как работает система подписок?

Вы оплачиваете подписку (один платеж) и имеете возможность играть во все игры из подписки сколько угодно раз в течение срока подписки, при этом цена подписки несоизмеримо ниже суммарной стоимости всех игр по отдельности. Мы начали с реализации подписки на детские игры от «Акеллы»: вы (скорее, ваши дети) можете за 140 рублей в течение месяца играть в 14 детских игр, суммарная стоимость которых примерно в 10 раз выше цены подписки. В планах реализация подписок по жанрам игр, что уже давно востребовано пользователями, но фактически никем не реализовано на должном уровне.

Насколько сложно договориться с российскими издателями компьютерных игр? А с западными?

Мы видим, что российские и иностранные паблишеры, также как и мы, верят в цифровую дистрибуцию и считают, что необходимо уделять ей больше внимания: тенденция к вытеснению за счет нее продаж на дисках очевидна, как это уже случилось с флоппи- дисками, кассетами, пластинками и т.д. И уже сейчас все они без исключения усиленно готовятся к такому развитию, применяя новейшие технологии. Поэтому все российские паблишеры согласились с нами работать, предварительно тщательно протестировав нашу технологию.

Как часто на сайте PlayFast будут проходить разного рода акции? Вроде распродаж, «две игры по цене одной»? Будет ли реализована система скидок?

Надо понимать, что мы только запустились и вся основная работа – впереди. Тем не менее, мы уже согласовали с паблишерами и приступили к реализации таких моделей, как: бесплатная аренда игр на 5 часов при установке плагина PlayFast или при покупке одной игры, дешевая аренда 5-часовой игровой сессии за символические 30 рублей, дешевая подписка на пулы игр по жанрам, скидки и т.д. Мы готовы и впредь экспериментировать сами с этими моделями, а также реализовывать интересные задумки наших партнеров, направленные на развитие удобной и дешевой цифровой дистрибуции

Как обстоят дела с MMO-играми, где зачастую не требуется никакой дополнительной площадки для продажи?

Впервые технология стриминг загрузки видеоигр может применяться на тяжелых клиентских MMO-играх, а такого решения пока нет ни у кого в мире. Ведь не серкет, что продавцы и производители таких игр теряют до половины потенциальных игроков и, соответственно, своих прибылей, так как они не дожидаются полной загрузки тяжелого клиента. В нашем случае, время такого ожидания сокращается до 20 раз, сохраняя для этой игры максимальное количество пользователей, в том числе, торопыг.

Поступали ли вам предложения о сотрудничестве с западными компаниями?

Наше уникальное решение по быстрой загрузке тяжелых MMO-игр несколько месяцев назад было продемонстрировано немецкому паблишеру GameForge (крупнейший цифровой продавец игр в Европе) и сингапурской компании IAH Games (цифровой продавец игр в Азиатском регионе). Мы продемонстрировали возможности технологии на примере их же игр, после чего они приняли решение использовать PlayFast в продажах на своих территориях уже с этого года. Мы планируем развить подобное сотрудничество в других странах и регионах, в том числе в США, сейчас ищем партнеров для этих целей.

Каких нововведений в системе в общем и сайте PlayFast в частности стоит ожидать в будущем?

Мы уже сейчас адаптируем технологию под быструю загрузку мобильного контента, консольных игр, да и вообще не ограничиваемся только игровым рынком, а планируем использовать ее и в остальных отраслях, где есть потребность в быстрой передаче и работе с большими файлами. **СИ**





Виртуальные миры Samsung

Сейчас уже мало кого удивишь тонкостью телевизора, его контрастностью или Full HD изображением. Дополнительные функции появляются в телевизорах буквально каждый день. Теперь они показывают 3D, соединяются с другими гаджетами и даже выходят в Интернет! Телевизоры умеют общаться, интегрироваться в домашнюю сеть, подключаться к компьютеру, видеокамере, мобильному телефону и жестким дискам… Кажется, что совсем скоро телевизор начнет управлять всеми возможными девайсами, сам будет заказывать продукты и товары, бронировать столики в ресторане, следить за микроклиматом в доме и так далее и тому подобное. Все, о чем писали фантасты двадцатого века уже не за горами.

Интернет-мания

Новые телевизоры Samsung – прирожденные веб-серферы! С помощью виджетов и пульта ДУ можно и ролики посмотреть, и новости последние узнать, пообщаться с друзьями, посмотреть фотографии, и даже позвонить в Австралию.

Большой экран

Наверное, никому не нужно объяснять, что 40 дюймов – это больше и лучше, чем 20 или 17. А еще лучше 55 или 65. Особенно, когда речь идет об Интернете на экране телевизора. Включив его всего лишь раз, вы поймете, что никогда раньше Интернет не был таким комфортным и удобным, таким зрелищным и впечатляющим. Скепсис даже самых строгих консерваторов пропадает, стоит дать им в руки пульт и открыть сервис Internet@TV на экране телевизора Samsung.

Подключение

Если подключение телевизора к Сети все еще представляется чем-то запредельным, спешим уверить: это не сложнее, чем подключение ноутбука. Включаете кабель, регистрируете IP-адреса, проверяете сеть и… все готово! Процедура подключения занимает несколько минут, компания Samsung максимально упростила этот процесс, сведя его до нажатия десятка кнопок на пульте ДУ. Итак, Вы подключились, что же дальше?

Виджеты

Нажатие кнопки Internet@TV сразу же открывает пользователю специальное меню. Все обновления загружаются автоматически, нужно только выбрать свою страну, согласиться на условия использования сервиса и начать наслаждаться различным контентом. Сейчас в России доступно около тридцати виджетов. При этом они постоянно развиваются и дополняются. Недавно на американском сайте Samsung открылся магазин приложений Samsung Apps. Часть виджетов можно приобрести за небольшую дополнительную плату, часть загрузить бесплатно. В скором времени появление подобного сервиса планируется и в нашей стране.

Привлекательно оформленные иконки, попавшие в телевизор с экранов ноутбуков или мобильных телефонов, позволяют легко найти нужное приложение. Навигация проста и интуитивно понятна: перемещение от одного виджета к другому осуществляется при помощи всего нескольких кнопок. При этом на экране всегда есть подсказки, так что потеряться в этом мире невозможно.



Это важно!

Сервис Internet@TV доступен в моделях LED-телевизоров, начиная с серии 6500, в плазменных панелях выше 6500-й серии, а также у ЖК-моделей серий 650 и 750. У LED-телевизоров серии 7000 и 8000 реализована поддержка сервиса Skype.

При первом включении часть виджетов появится автоматически, другие пользователь может загрузить самостоятельно из специального раздела Samsung Apps. В нем все приложения сгруппированы по пяти категориям: видео, игры, спорт, стиль и информация. Найти нужный сервис просто, как никогда. После загрузки интересных пользователю приложений, они появятся в специальном окне, открывающемся при вызове сервиса Internet@TV. При этом можно отметить любимые виджеты, и они всегда будут под рукой.

Контент

Что же предлагает Samsung пользователю? Во-первых, это масса информационных возможностей: можно узнать прогноз погоды на Gismeteo, почитать новости спорта в Спорт-Экспресс, найти любой адрес в любой точке мира с помощью Google Maps, узнать котировки валют и многое другое. Еще более развиты коммуникационные сервисы. Здесь есть Twitter и Facebook, фото друзей можно посмотреть на Picassa, а любимое видео на YouTube. Если хочется красивых картинок, добро пожаловать в приложение Getty Images, а уж разнообразие игр поразит самого заядлого игромана.

Переключение между виджетами и навигация внутри каждого из них предельно просты и понятны даже тому, кто тут впервые.

Skype

Думали ли мы лет двадцать назад, что будем звонить уже не по телефону, и даже не с помощью компьютера, а с помощью телевизора! Вынуждены признать, когда видишь собеседника с другого конца света на экране в 50 дюймов, ощущение, что он совсем рядом, не покидает. Все что нужно для реализации мечты еще Александра Белла – телевизор Samsung и специальная камера. Видеосвязь плавно приходит в наши гостиные. **СИ**

Это интересно!

В журнале DVDxpert 09.2010 проводился сравнительный тест систем сетевого доступа телевизоров. Модель Samsung UE55C8000XW набрала высший балл и стала победителем. Так что, констатируем факт: сегодня Samsung в своих старших моделях предлагает наиболее обширный интернет функционал и удобный интерфейс.



Игры

Настоящих поклонников мира игр, конечно, волнует вопрос: что за игры такие предлагает Samsung? Рассказываем о самых интересных:

Texas Holdem
Для любителей покера и блефа просто необходимы тренировки перед поездкой в Вегас. Именно для этого и создана эта игра.

Dracula's Coffin
Головоломка с мрачноватым оттенком. Юный граф Дракула не может попасть в свой гроб, его завалило деревянными ящиками. Разгадав хитроумную головоломку, спасите Дракулу, пока не наступил рассвет.

Dynamic Bowling
Игра для начинающих спортсменов. Тренируйтесь на экране ТВ, выбивая страйк за страйком – будет легче в настоящем боулинге!

Memory
Уверены, что помните все, что нужно? Тренировка никогда не повредит. Специально для тренировки памяти и разработано это приложение.

Sudoku & Sudoku Plus
Рассказывать об этой головоломке особо и не нужно. Ее знают все. Подарок японцев настолько пришелся по вкусу всему миру, что теперь ни один гаджет немыслим без этой игры. Телевизоры Samsung не отстают, предлагается целых две версии популярного пазла.

Wise Star
Помните фильм «Брюс Всемогущий»? Теперь у каждого есть возможность стать богом. Создайте свою вселенную и новые законы мироздания, пока большой взрыв не уничтожил остатки нашей планеты!

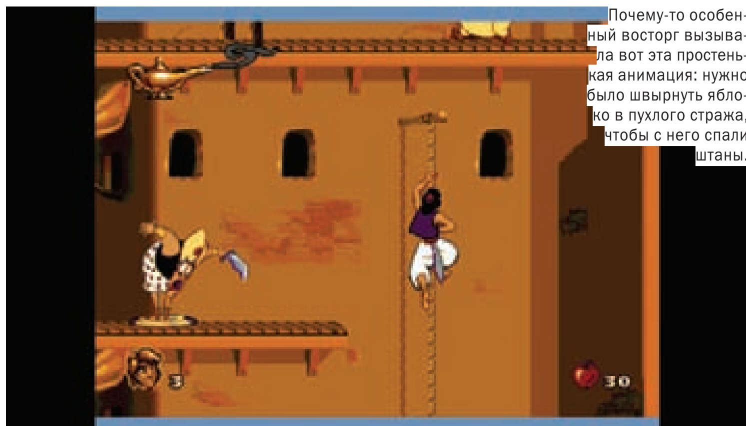
КРОМЕ ТЕЛЕВИЗОРОВ ПОВЫШЕННОЙ КОММУНИКАБЕЛЬНОСТЬЮ В ЛИНЕЙКЕ АУДИО-ВИДЕО ПРОДУКТОВ SAMSUNG НАДЕЛЕНЫ ДОМАШНИЕ КИНОТЕАТРЫ И BLU-RAY ПРОИГРЫВАТЕЛИ.

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE



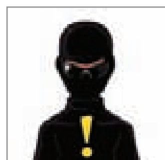
Перед началом игры появляется такая вот полезная картинка. Правда, с моим тогдашним английским я понимал не больше половины написанного.



Почему-то особенный восторг вызывала вот эта простенькая анимация: нужно было швырнуть яблоко в пухлого стража, чтобы с него спали штаны.

Несмотря на то, что изначально движок Disney's Aladdin был заточен под возможности Sega Megadrive, его удалось портировать и для SNES – кроме медленного процессора, никаких препятствий к этому не было. Однако выпускать игру про Аладдина Virgin Games не могла: дело в том, что на тот момент (1993-1994) правами на издание игр по лицензии Диснея владела фирма Capcom. Именно поэтому версию для Super Nintendo разрабатывали японцы. Некоторое время назад Disney's Aladdin фигурировал в отчетах Capcom в списке «платиновых тайтлов», продавшихся тиражом не менее миллиона. Однако потом он оттуда исчез. По неофициальным данным, это произошло из-за того, что в 1.5 миллиона заявленных продаж попала как версия для SNES, так и более поздний римейк для GBA. В любом случае, по сравнению с 4 миллионами проданных картриджей для Sega Megadrive/Genesis это все-таки маловато.





Святослав Торик

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1993
Жанр:
action.platform.2D
Издатель:
Virgin Interactive
Разработчик:
Virgin Games
Платформа:
Sega Megadrive

Disney's Aladdin

Целый новый мир

Волшебные истории никогда не были исключительно прерогативой «Тысячи и одной ночи». Чудеса порой творятся и в реальной жизни: вот, например, что случилось со мной дождливой осенью 1994-го.

В тот хмурый серый день после очередного бдения в мире ярких и красочных видеоигр в магазине «Денди» на Ленинском проспекте я зашел в одну кафешку неподалеку. Взяв стандартный набор из куска жареной курицы и стакана «колы», я решил поесть прямо за стойкой. Вскоре рядом со мной сел парнишка – он был новенький, буквально вчера появился в магазине, и ни с кем пока еще не общался. Мне тоже не особо жаждалось разговоров, поэтому право начать беседу оставил ему.

– Хочешь, открою секрет один? Его никто не знает, кроме меня.

Секреты (так тогда назывались и легальные хинты, и пароли, и недокументированные функции, и чит-коды) отыскивались в нашем маленьком коммьюнити общими усилиями. Единственным, и при этом крайне вялым источником подсказок и прохождений были первые выпуски журналов «Видео-Асс Dendy» и «Видео-Асс Корона» (но там про консоли не писали, только про PC); до «Магазина Игрушек» и «Страны Игр» оставался где-то год, не говоря уже про многочисленные клоны Tips & Tricks, расплодившиеся во второй половине девяностых.

Так что – да, любой секрет был на вес золота. Кто владеет информацией – владеет уважением в обществе себе подобных.

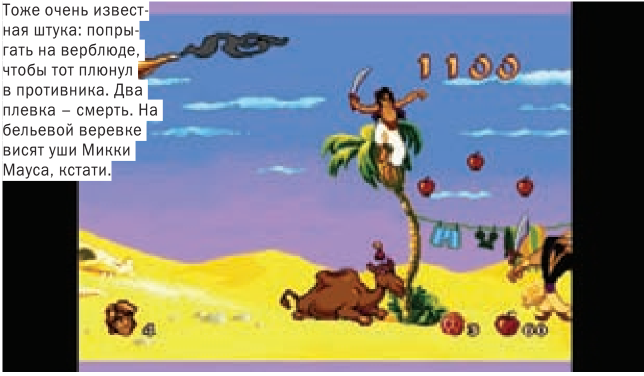
– Секрет? Какой? И что хочешь за него?

– Да ничего не хочу. «Аладдина» знаешь?

Вопрос был риторический – не знать «Аладдина» на тот момент было бы попросту неприлично. Лучший платформер для Sega Megadrive по лучшему диснеевскому мультфильму. Это как если сейчас спросить «Final Fantasy знаешь?». В общем, я небрежно кивнул.

– Нажимаешь Start и жмешь кнопки в таком порядке, – паренек повернул руки так, словно он держал шестикнопочный геймпад, и начал большим пальцем правой руки «нажимать» виртуальные кнопки. – А, бэ-бэ, а-а, бэ-бэ, а. Запомнил? Повтори.

Я вытер руки о джинсы и воспроизвел его движения, проговаривая вслух



Тоже очень известная штука: попрыгать на верблюде, чтобы тот плюнул в противника. Два плевка – смерть. На бельевой веревке висят уши Микки Мауса, кстати.



Вверху: Напротив «сортира для джиннов» Абу тягает за ус какого-то охранника. Сценка не интерактивная, а жаль!



Слева: Лотерея после каждой миссии. Сколько джиннов нашел на уровне, столько и попыток. Но если попадешь на Джафара – потеряешь их все.

волшебную формулу. Мой собеседник соскочил с высокого стула:

– Молодец. Ладно, я пошел.

– Давай, увидимся.

Наскоро закончив обед, я помчался обратно в магазин. Дождавшись своей очереди к «Сеге», попросил продавца поставить «Аладдина». Хочу, мол, одну штуку проверить. Запустил игру, нажал паузу и ввел последовательность: ABBAABBA. «Тирри-тинь!» – экран на секунду потемнел и показал заставку Level Complete. Сидевшие рядом со мной коллеги: – «Это ты как сделал?».

Того паренька я больше никогда не видел.

Ряд волшебных изменений

Говоря про Disney's Aladdin, начинать нужно с мультфильма. Именно он, появившись на видеокассетах в начале 1993-го, успешно перехватил наши умы и сердца у мультипликационного гиганта Warner Brothers с его сериями про Багса Банни, Тасманийского Дьявола, Дорожного Бегуна и прочих персонажей (впрочем, от How I Spent My Vacation не отрекусь никогда). Великолепные анимации, сюжетные ходы, меткие фразы, а какие песни! Приторно-слащавая A Whole New World мне не понравилась, зато прочие номера – Arabian Nights, One Jump Ahead, Friend Like Me, Prince Ali (в том числе и реприза Джафара) запомнились намного лучше. Благодаря переводу Михалева, в молодежной лексике появился замечательный мем: угощая приятеля чем-нибудь вкусным, следовало приговаривать «Жри печеньку! Жри печеньку!». Да и вообще, полнометражный «Аладдин» смотрелся значительно выгоднее серийных мультиков Диснея, которые крутили по воскресеньям по ОРТ.

Вышедшая в конце того же 1993-го игра весьма органично, хотя и довольно странно, вписалась в контекст мультфильма. Та же история про «алмаз неграненый» с сохранением таймлайна была рассказана слегка по-другому, расширяя узкие места и условности волшебного мира. Так, например, в игре Аладдину зачем-то надо промчаться по солнечной пустыне в поисках половинки золотого скарабея, а вторую половинку он добывает в Аграбе (в мультфильме скарабей был у Джафара всю дорогу); затем ему нужно пробежать сквозь целый комплекс дворцовых казематов, чтобы добраться до переодетого визиря (в оригинале он встречался с ним сразу после попадания в тюрьму); наконец, Аладдин должен был аж два уровня убегать и улетать на ковре-самолете от лавы (в мультфильме весь эпизод занимал с полминуты). Пожалуй, поэтому и отношение к виртуальным приключениям Аладдина было несколько иным – симпатичная аркада про знакомого героя с участием знакомых персонажей в знакомой обстановке. Но зато какая аркада!

У истоков ее создания стоял набор событий, который мы емко называем «срослось». Дейв Перри переехал из Великобритании в США для работы на тамошнее отделение Virgin Games; Катценберг заинтересовался игровой индустрией; Томми Талларико заморочился конверсией живых инструментов в 16-битный формат; и прочее, и прочее. Нельзя сказать, что Disney's Aladdin прямо уж родился в рубашке, однако процесс рождения игры прошел значительно легче, нежели создание мультфильма (которое заняло около трех лет). И раз уж я начал про главного разработчика игры...

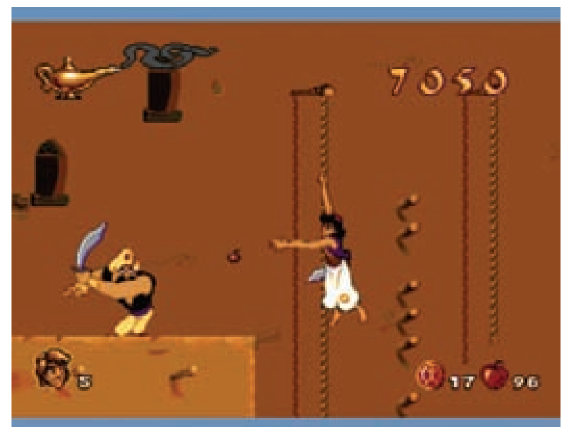
Сращивание

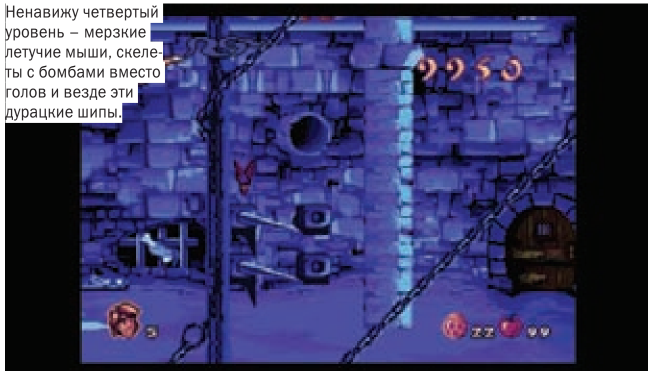
Дэвид Перри – это один из многочисленной когорты Отцов-Основателей, о которых я регулярно рассказываю в рамках этой рубрики. Он из тех, кто не только в свое время отметился достаточным количеством хитовой продукции, но сдюжил и в современном мире видеоигр-на-потоке. Отцы-Основатели стремительно перемещаются между многочисленными выставками и конференциями, блистая своими знаниями (в половине случаев, увы, уже не актуальными) и эрудицией. Помимо выступлений дают интервью, обязательно затрагивающее хиты прошлых лет (которые сам разработчик считает в лучшем случае набиванием шишек) и откровенно идиотские вопросы из серии «мне было в лом прочитать про вас в Википедии».

Так вот, Дейв Перри. Его талант породил немало объектов видеоигровой культуры, достаточно лишь перечислить несколько игр, в которых он выступал дизайнером или продюсером (не считая того факта, что он вообще-то неплохой программист): Cool Spot, Disney's Aladdin, Earthworm Jim, MDK, Messiah, Enter the Matrix. Каждый из этих тайтлов чем-нибудь да отдает в наших сердцах – при условии, что сердца достаточно стары, чтобы помнить прилив адреналина от видеоигр середины-конца девяностых. Я про него подробнее как-нибудь отдельно расскажу – например, вспоминая того же «Червяка Джима», который стал первым полностью самостоятельным проектом Дейва, принесшим миллионы долларов.

Итак, в 1991-м году будущий создатель игровой «Матрицы» принимает приглашение поработать над игрой Global Gladiators – подробнее о ней читайте в материале Александра Щербакова про ретро-игры как инструмент рекламы («СИ» №13 за этот год). О Cool Spot, следующей аркаде, созданной той же командой, – читайте там же. Как-то так получилось, что первые два проекта Перри оказались advergames, однако третья, по сути, тоже

Внизу: Каждый кадр анимации – своеобразное чудо. Нет, правда, поиграйте при случае. 1993-й год!




Ненавижу четвертый уровень – мерзкие летучие мыши, скелеты с бомбами вместо голов и везде эти дурацкие шипы.


В относительно скрытых местах можно найти торговца и прикупить себе пару жизней или целый continue за найденные рубины.

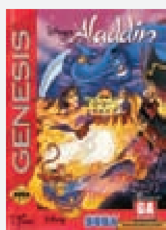
катализируемая извне, обнаружила совсем другой подход к брендированию. На пресс-конференции, посвященной анонсу игры Disney's Aladdin присутствовали как Джеффри Катценберг, начальник Walt Disney Animation Studios, так и Ричард Брэнсон – бессменный правитель империи Virgin (и, как следствие, Virgin Games). Сам Перри рассказывал, что это было шикарное шоу с танцами, куда пригласили сотни представителей прессы – в общем, «Дисней» ясно давал понять, что сотрудничество с игровой индустрией ему очень не помешает.

Большие боссы, заключившие одну из важнейших сделок в истории, внимательно следили за разработкой, так что от юного (едва четвертак стукнул!) создателя компьютерных игр, который возглавил команду и занял место ведущего программиста, требовалась максимальная отдача. Катценберг столь настойчиво обещал ему любую поддержку, что Перри пришлось написать программу для попиксельной конвертации кадров анимаций, названную Digicel. Теперь художники-аниматоры, изначально работавшие над мультфильмом, а теперь привлеченные к разработке игры, могли относительно просто перенести свои шикарные работы в нужный программистам формат шестнадцатибитной приставки. Результатом оказались настолько проработанные и детальные анимации, что программисты Virgin Games использовали Digicel в последующих The Jungle Book и The Lion King (обе, что характерно, тоже являются продуктами совместного творчества со студией Диснея). Надо отметить, что в создании этого софта Дейву помогал штатный аниматор Virgin Games Майкл Фрэнсиз Дьетц, который впоследствии оживлял в том числе и пла-

Внизу: Боссы в Disney's Aladdin слишком уж простые, на мой взгляд. То ли дело Earthworm Jim!



Disney's Aladdin (Game Gear)



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1994
Жанр:
action.platform.2D
Издатель:
Sega
Разработчик:
SIMS Co.
Платформа:
Sega Game Gear, Sega Master System

ТЕКСТ
Святослав Торик

В отличие от «старшего брата», эта версия очень близка к мультфильму студии Диснея. Каждый уровень перемежается сценкой с диалогами, в точности взятыми из оригинала, а сам игровой процесс более жестко привязан к излагаемым событиям. Аладдину в этой игре не приходится ни прыгать на головы стражникам, ни размахивать мечом (кроме последнего уровня) – в половине случаев он исследует уровни на манер Prince of Persia (красивые анимации прыжков и подтягиваний прилагаются) в поисках выхода, избегая стражников или оглушая их метко брошенными камнями. Другая половина Disney's Aladdin – это уровни-скроллеры, когда Аладдин бежит сам по себе слева направо, а игрок должен лишь вовремя перепрыгивать бочки, пропасти, камни, падающие люстры и так далее. Не обошлось и без прогулки на ковре-самолете в аналогичном жанре: как и в версии для Sega Megadrive, нужно избегать авиакатастрофы, уклоняясь от препятствий. Правда, помимо побега из Пещеры Чудес есть еще и катание принцессы Жасмин – и, на мой взгляд, это лучшее визуальное шоу для восьмибитных платформ.

Disney's Aladdin (GG) проста как три копейки: в случае гибели можно начать заново или выйти из игры, получив пароль к последнему открытому уровню. Впрочем, на эмуляторе все восемь уровней (плюс финальная битва с Джафаром) проходятся максимум за сорок минут, так что меню с паролем я так и не посмотрел. В любом случае, если планируете устроить себе просмотр мультфильма, то рекомендую дополнить послевкусие этой короткой, но неплохой и очень красивой для своей платформы аркадой.




В версии для SNES художники тоже периодически ставили Абу в интересную позу.


Бонусный уровень. Играя за Абу, нужно избегать камней, чтобы собрать все сокровища, а в конце испытания – целую жизнь!

стилиновых персонажей культовой игры The Neverhood – увы, я бессилен вкратце объяснить, почему это очень мощный ачивмент. А, вот более убедительный аргумент: не так давно Дьетц работал аниматором на God of War III.

Как пример того, чем восторгались простые мальчишки в 1994-м, приведу такой момент. Если не трогать управление во время игры, то вскоре проигрывалась одна из нескольких idle-анимаций (например, Аладдин, подбрасывающий яблоко локтем), которая приводила всех в какой-то неземной восторг. В те времена разработчики считали нормальным ограничиваться двумя кадрами на три состояния: а) персонаж стоит, б) у персонажа согнуты ноги (он присел или, наоборот, подпрыгнул). У Аладдина, в свою очередь, практически каждый фрейм каждой анимации был не похож на другие – достаточно проследить за движением его куртки, когда он прыгает. Для 16-битной игры это был настоящий прорыв. Прочая графика (бэкграунды, спецэффекты) тоже сыграла свою роль, хотя и несколько меньшую. Все внимание было приковано к волшебной мультипликации. А еще – к музыке.

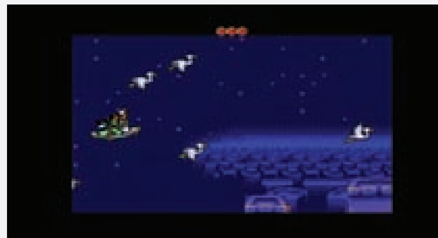
Справа: «Ставим на гада, на гада, на гада!»



Отдел работы с музыкой и звуком в Virgin Games тогда возглавлял легендарный Томми Талларико. Это сейчас он разъезжает со своим оркестром Video Games Live по всему миру, исполняя классические видеоигровые мелодии, а в то время он сам их писал. Правда, в случае с Disney's Aladdin, Томми был полностью поглощен конвертацией саундтрека к мультфильму в ограниченный формат Sega MegaDrive, оставив написание дополнительных треков Дональду Гриффину. Тот отлично справился со своей работой – выбирая между прослушиванием Disney's Aladdin OST и рипнутыми из «сеговской» аркады мелодиями, я обычно останавливаюсь на последних. Бодрые мелодии Гриффина дополняют «минусовки» Талларико: в конце концов, почему бы и не спеть про себя Friend Like Me или Prince Ali под теплый ламповый звук?

В отличие от Global Gladiators и Cool Spot, где нужно было носиться по небольшой локации и собирать какие-нибудь гамбургеры или пятнышки, в Disney's Aladdin Перри пришлось отойти от проверенной формулы. Для этого привлекли сразу трех левел-дизайнеров, одновременно занимающихся игровым дизайном как таковым. Проблема заключалась в том, что у них на все про все было полгода, так что развернуться особо не получилось. Зато удалось передать важную особенность игростроения того времени: нарастающую сложность. Препятствия, враги, скорость реакции – все это росло пропорционально и требовало изучения. В какой-то момент, когда у меня была уже своя приставка и собственный картридж, я сел записывать прохождение Disney's Aladdin на видеокассету (так, чтобы оно начиналось сразу после мультфильма). Уложился как раз в оставшиеся полтора с лишним часа. И это с учетом того, что я уже прекрасно знал, как обойти ловушки, где лежат бонусы и как победить Джафара.







Своя собственная жизнь

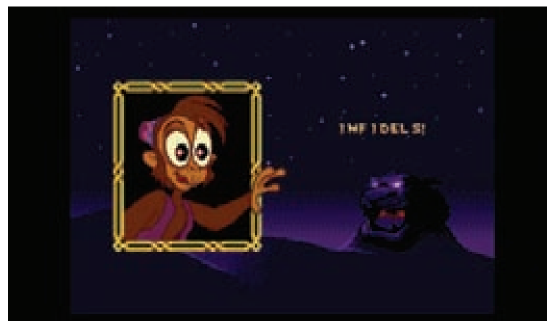
1 октября 1993 года, за полтора месяца до выхода игры, Дейв Перри собрал вещи и половину команды и ушел в свой новый офис, зарегистрированный на его же фирму Shiny Entertainment. После себя он

оставил не только одну из лучших игр для Sega Megadrive, но и значительное количество инструментов, которые впоследствии не раз пригодились другим разработчикам: над следующими проектами по мотивам Диснеевских мультфильмов работала небезызвестная студия Westwood, куда перевели часть оставшихся сотрудников Virgin Games.

Возможно, Дейву стоило задержаться хотя бы на полгодика. Только в США было продано 2.6 миллиона картриджей с Disney's Aladdin для одной-единственной платформы. За такие результаты ему наверняка дали бы денег и возможность как следует развернуться – но он слишком рано попросил развязать ему руки. Боссы, настойчиво привлекавшие его к работе над The Lion King – точно такой же аркаде по диснеевскому мультфильму, – отказались предоставлять ему свободу творчества. Так что он ушел, а его детище продолжало приносить деньги.

Приключения Аладдина были официально портированы на PC (под MS-DOS, понятное дело; две дискеты на все про все) и Amiga. Через год NMS Software под чутким руководством издателей перенесла Disney's Aladdin на «Денди», а затем и на Game Boy. Понятно, что 8 бит – не 16, но основные черты игры англичанам сохранить удалось, хотя из-за высокой нагрузки на графический чип порт заметно тормозит. Много позже неизвестными лицами был выпущен другой вариант – в интернетах проходит под кодовым именем Super Aladdin. Неведомые разработчики немного сократили игровой экран, зато исчезли тормоза, да и в целом этот «Аладдин» выглядит лучше всех среди восьмибитных реализаций. Поспорить с ней может лишь версия для Game Boy Color, вышедшая аж через семь лет после оригинала.

Продолжение, безусловно, напрашивалось само собой. В 1994-м студия Диснея выпустила (увы, straight-to-video) сиквел оскароносного мультфильма под названием The Return of Jafar. Но из-за отсутствия собственной команды разработчиков и высокой загруженности студий-партнеров Virgin Games не удалось подписать контракт; к тому же главного движителя мультипликации к интерактивным искусствам, Катценберга, из Диснеевской инфраструктуры к тому времени уже уволили. А в 1996-м была образована группа Disney Interactive Studios, занимающаяся как разработкой игр по лицензиям Диснея (в основном образовательных), так и их изданием. Из интересующей нас группы названий к первым можно отнести Disney's Math Quest with Aladdin и Disney's Aladdin Chess Adventures, а сторонней разработкой в 1999-м занялись Argonaut Games, выдав на-гора оригинальный (то есть, не имеющий источника в мультфильмах) продукт Disney's Aladdin in Nasira's Revenge. Он оказался скучным аркадным приключением от третьего лица с протухшим сюжетом: из ниоткуда всплыла сестричка Джафара по имени Назира, и давай наводить беспорядки в Аграбе; Аладдин должен всех спасти. Суровый, но справедливый Gamerankings оценил игру в 65%, и в этом я с ним полностью согласен. **СИ**

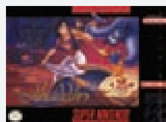


Вверху: Кто смотрел мультфильм, тот помнит. Игра, кстати, получила пару наград из серии «Лучший перенос мультфильма в видеоигру».



«У тебя никогда не было такого друга, как я!»

Disney's Aladdin (SNES)



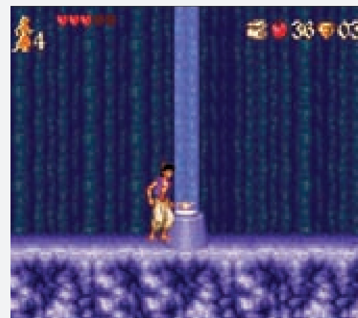
ИНФОРМАЦИЯ

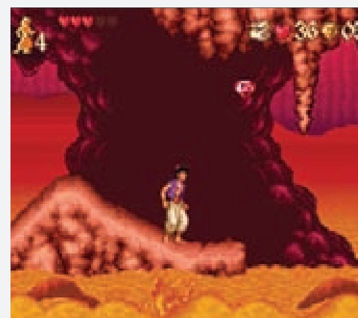
Год выхода: 1993
Жанр: action.platform.2D
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Платформа: SNES, Game Boy Advance

ТЕКСТ
Святослав Торик

Во времена Шестнадцатибитных Войн объективное сравнение одинаковых игр, созданных для разных платформ, частенько заканчивалось не в пользу Sega. Однако Disney's Aladdin для SNES оказался откровенно хуже – например, потому что она не получила ни одной награды, в отличие от главного героя этого выпуска Retroactive. Чисто субъективно японцы сработали действительно странно: знакомая по мультфильму музыка звучала лишь в одном эпизоде (мир Джинна, Friend Like Me), цветовая гамма оказалась какой-то тусклой, а самое главное – штаны у Аладдина стали почему-то узкими. Да и игровой процесс заметно отличался: никаких мечей; только яблоки и коварные прыжки на врага сверху. Тут гораздо больше сражений с препятствиями (сплав по подземной реке, полет на ковре-самолете, путешествие по миру Джинна), чем в «сеговской» версии, и даже есть смысл в нудном сборе драгоценных камней: если найти больше 50 рубинов за всю игру, то финальная заставка будет не совсем обычной. С прогрессом помогают справиться система паролей и колесо фортуны после каждой миссии; для доступа к последнему нужно найти в сундуке на уровне скарабея и поймать его – знакомо, да? Несмотря на то, что версии для SNES и SMD вышли одновременно, складывается впечатление, что исходили они из одного и того же концепта – слишком уж много похожих деталей.

Судьба этой разработки также доказывает, что нет предела психологическим заболеваниям: некие умельцы портировали детище Capcom на «Денди» (фигурирует как Aladdin Unlimited, она же Aladdin 4), а затем и на Sega Megadrive (несправедливо обозвав ее Aladdin II). Только в 2003-м вышла официальная версия этой игры для GBA с дополнительными уровнями, более яркой цветовой гаммой и окончательно удаленным саундтреком мультфильма (в мире Джинна звучит другая мелодия). Вот в нее, пожалуй, стоит поиграть.





Я + игра = 🍏

Дневники дневниками, но порой хочется рассказать и о том, чем та или иная игра может стать для тебя лично. Или не только для тебя...



Артём Шорохов

Yoshi's Universal Gravitation

Туда, сюда, обратно!



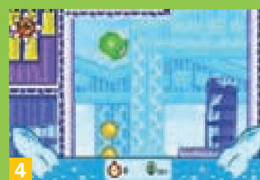
Есть в английском языке выражение «topsy-turvy», что-то вроде нашего «сыр-бор» или «шиворот-навыворот». И так оно здорово подходит для описания той катавасии, которую устроил шесть лет назад Баузер на Острове Йоши, что игру об этом так в Америке и назвали: Yoshi Topsy-Turvy. А в чопорной Европе решили хранить верность оригинальному заголовку, который и перевели буквально: Yoshi's Universal Gravitation. И ведь оба названия хороши да правильны, ведь на острове и впрямь всё вверх тормашками из-за того, что... Йоши получил способность управлять гравитацией! Это, кстати, был невиданный геймплейный беспредел! Цутому Коно после Topsy-Turvy потребовалось ещё аж два года, чтобы «придумать» покачивающийся мир LocoRoco. А Остров Йоши ещё в 2004-м штормило так, что мама не горюй. И неудивительно – с таким-то картриджем! Помните, как в той же LocoRoco вы с непривычки крутили саму консоль? Тут то же самое, только крутить консолью на самом деле надо. НА-ДО. Крутанёшь, скажем, влево – и мир разом накренится вместе с экраном, один только Йоши стоит себе как ни в чём не бывало, разве что лапка слегка соскальзывает. Так и по отвесной горке вскарабкаться можно (рис.1), и тележками всякими порулить (рис.2), пушкой поуправлять (рис.3), а то и вовсе свернуться шариком и давай от стен рикошетить (рис.4) – врагам по внутреннему уху! Но особенно меня тогда впечатлило (и до сих пор впечатляет), как мило разворачиваются из рулонов под действием искажённой гравитации травяные платформы – ну точно дрессированные коврики! И как по стенам можно ходить и через пропасти падать. Да много чего тут делать можно – Цутому Коно и не снилось (у него по ночам всё поёт кто-то под окнами, спать не даёт); настоящий продвинутый платформер вышел у Artoon, драматически недооценили его современники. Особенно интересна организация уровней: пройти любой – что локароку обидеть, ума много не надо. А вот пройти «на зачёт» – выполнив Обязательное Условие – это уже ого-го, это вам не Баузер спросонья чихнул.

ОСТРОВ ЙОШИ ЕЩЁ В 2004-М ШТОРМИЛО ТАК, ЧТО МАМА НЕ ГОРЮЙ!


1


2


3


4

«Зачётные» задания случаются самые разные – то денег добудь сколько попросят, то в лимит времени уложись. Но самое трогательное – беречь врагов, стараясь никого не обидеть.

Пузатый картридж такой необычный не только на вид: в нём запрятаны гироскопы, они-то и позволяют Йоши «наклонять мир». Сегодня эта зелёная пластмасска – уже раритет.





Вверху: Если памятная Yoshi's Island была как будто бы нарисована цветными мелками, то в Universal Gravity мигом узнаётся «коробка с карандашами».

Universal Gravitation вышла на рубеже эпох: GBA потихоньку доживал свой век, в права вступала новомодная DS. Опробовав все возможные варианты (включая GBA, GBA SP и DS-толстушку), делюсь опытом: удобнее всего играть на DS Lite и Game Boy Micro – и хват удобнее, и экран ярче.

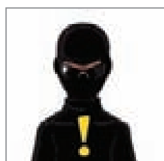


Дневники редакции

Как вы, возможно, догадываетесь, наша редакция не всегда играет «под обзор», и свободное время проводит не только за рыбалкой, изучением японского и соревнованиями по тхэквондо. Мы часто посвящаем часы досуга как старым добрым забавам, так и уже отрецензированным свежим хитам, а иногда и мало кому известным артефактам. Иногда об игре проще всего рассказать, не пытаясь делать аналитические выводы на основании полного прохождения, а просто записывая свои впечатления по ходу событий – так что можете считать «Дневники редакции» своеобразными «путевыми заметками» о странствиях по Стране Игр.



Справа: К каждому игровому миру прилагается свой собственный саундтрек, простой и ритмичный. Однажды поймал себя на мысли, что отстукиваю мелодию из снежного мира, стоя на эскалаторе в метро.



Святослав Торик

› Epic Battle Fantasy III

18 сентября 2010 года, 15:12

Слил компьютеру до обидного простую партию в R.U.S.E. В порыве восстановления реноме пошел читать френдленту в ЖЖ – вдруг у кого ситуация похуже. Наткнулся на пост знакомого программиста, периодически пишущего про новые flash-игрушки. Вообще, я свое уже отсидел на специализированном портале Kongregate.com – та еще черная дыра, времени в нее ухнул не меньше, чем в World of Warcraft. Но в описании знакомого цепануло, что у игры всего два автора, один из которых написал саундтрек, а второй все остальное; и что она «со здоровым чувством юмора». Пошел по ссылочке.

18 сентября 2010 года, 15:14

Заставка поочередно показывает портреты главных героев, которые проходят под кодовыми именами Player 1, Player 2 и Player 3, а также два-три набора врагов. К каждой демонстрации прилагается внушительное описание, прочитать которое не представляется возможным в силу быстрой смены кадров. Ладно, разберусь по ходу дела – чай, не «финалка».

18 сентября 2010 года, 15:18

Упомянутое здоровое чувство юмора начинается с первых же реплик. Три героя (я так понял, они перешли по наследству из предыдущей части) что-то где-то натворили, растеряли все свои умения и инвентарь, и теперь должны наказать кого попало. Первый же NPC заверяет нас, что мы «в городке без названия, потому что все равно это единственный город в игре». Это хорошо, это значит, что не надо запоминать расположение магазинов в десятках других населенных пунктов.

18 сентября 2010 года, 15:36

Пошатался по округе, собрал какое-то дикое количество квестов (все они одинаковы: принести столько-то таких-то материалов), пора и честь знать. Не пропустил ни одного сундука, за что получил от Player 2 (подпольная кличка Natalie) втык, мол, нехорошо чужое воровать. В спор вступил Player 1 (его, оказывается, зовут Matt), в два счета доказавший необходимость таскать все, что плохо лежит: «нам все равно ачивку Treasure Hunter делать». Это достижение дается за все найденные сундуки в городе.

Выхожу за околицу и первое, что вижу, – кустик с глазами. Ну здравствуй, монстер.

18 сентября 2010 года, 15:41

Попав на боевой экран (наши трое слева, ихние двое справа), заметался в поисках таймбара. Не нашел – ура! – значит, можно играть спокойно. Менюшек, правда, многовато. Атака по цели, какие-то «тактики», спецприемы, какие-то отдельные спецприемы, юзабельные предметы

Внизу: Каждого монстра можно «отсканировать», получив всю инфу по нему: какой уровень, сколько здоровья, чего боится, чего любит. Достаточно сделать это один раз, чтобы увидеть эту табличку в любом последующем бою, даже если начать игру заново!





и смена экипировки. Ладно, разберемся. Назначаю атаку первым персонажем по особо злобному кустику. Мэтт без колебаний подпрыгнул и мощно шибанул флору своим немаленьким мечом. «Не Phantasy Star», догадался Штирлиц.

Боевая система в первом приближении напомнила полузабытый сериал Lunar. Во втором – Golden Sun, только вместо джиннов – так называемый Limit Break, накапливающаяся по мере получения урона в бою энергия. Как только накопилась, можно включать ultimate skill: у Мэтта есть умение «Рагнарек», Натали способна мощно пробафать своих и дебафнуть чужих, а Лэнс (кличка Player 3) может зарядить с орбитального спутника или уронить на всех ядерную бомбу.

18 сентября 2010 года, 15:55

Чуть не поперхнулся, когда моя атака ядом подлечила огромную зеленую соплю, прикинувшуюся мини-боссом. Оказывается, тут есть десять элементов: «земля», «огонь», «тьма» и так далее, включая эксклюзивные для этой игры «бомбы». У противников бывают не только сопротивление и иммунитет к некоторым из них, но и наоборот, пристрастие.

В качестве лута падает всякий мусор – кирпичи, доски, железки. Вроде бы именно их просят квестгиверы. Вернулся в город, оказалось, что один из торговцев продает точно такой же мусор, причем по внушительной цене. Интересно, зачем?

18 сентября 2010 года, 16:21

У автора определенно зацикленность на кошках. Они тут везде. Даже в качестве врагов – скачут на троянских лошадках – что внезапно огорчает.

18 сентября 2010 года, 16:54

Второй эпизод, пляж. Замки на песке, веселое солнышко над морем, барашки на воде. Слушайте, ну парень реально постарался. Я не понаслышке знаю, что такое векторные анимации – у каждого объекта в Epic Battle Fantasy III их несколько штук, не считая главных героев (судя по абилкам, у них будет по несколько десятков).

Вверху: Любители цифр и формул обретут в Epic Battle Fantasy III свой потерянный рай.

Внизу: Я потом уже посмотрел – немалую часть монстров рисовало сообщество, сложившееся вокруг игры задолго до ее выхода. Потому что это действительно третья часть сериала!

18 сентября 2010 года, 17:12

Решил полазать по менюшкам. Случайно обнаружил, что экипировку можно апгрейдить теми самыми кирпичами, железными пластинами и кусочками ананаса. Любопытно, что все найденное оружие не является взаимозаменяемым – разные виды фокусируют персонажа на определенном скилле или элементе. Апгрейд, соответственно, усиливает эту концентрацию. Высока вероятность, что в итоге придется прокачать их все, чтобы одолеть особые преграды.

18 сентября 2010 года, 17:45

Герои действительно много комментируют. Каждое первое применение какого-нибудь умения – обязательно что-нибудь ляпнут. Например, я выучил и применил штуку под названием Power Metal: на поле боя с грохотом упали колонки, вмазавшие мне по ушам очень знакомый трехсекундный гитарный проигрыш, во время которого Мэтт произнес: «Through the fire and flames we carry on!». Dragonforce, ага. Единственная песня, не дающаяся мне на «нормал-100%» в Guitar Hero 3 из-за убийственных «соляков».

18 сентября 2010 года, 22:23

Прошел уже три мира, последний убитый босс – мамонт в сугробе, которого так не хотела убивать Натали. В конце концов он делает умильные глаза (становясь очень похожим на книжного червя Лекса из Bookworm Adventures) и сдается на милость победителя. Разумеется, первое, что делает после этой самой милости, – подыхает. Но повозиться с ним пришлось как следует – это да.

18 сентября 2010 года, 23:56

Собрано 36 медалей, а для открытия последней пачки бонусных сундуков нужно 40. Бегаю за недосканированными монстрами. Какое-то хитроцветное желе, судя по бестиарию, не успело попасть в прицел моего охотника. Ага, вот оно. Путем проб, ошибок и своевременных логических размышлений прихожу к выводу, что недосканенными остались два адда у второго босса. Плакала моя медалька.

19 сентября 2010 года, 01:02

Все, прошел. Единственное, что огорчает, – игра живет до первого удаления cookies, сейвы хранятся не на сервере-агрегаторе, а локально. Высока вероятность, что потрутся при обновлении Adobe Flash Player.

19 сентября 2010 года, 03:28

Нет, все-таки еще раз зайду: осталось пять медалек собрать (правда, они все секретные – но Гугль-то не может не знать). С удивлением выяснил, что по порингам (официально они slime, конечно, но откуда масса растет, видно превосходно) во время загрузки можно кликать, они будут лопаться, а счетчик в углу крутиться. Оправдываюсь тем, что вижу этот прелоадер второй раз в жизни. Нащелкал сотню порингов – ух ты, дали медаль. Неожиданно и приятно.

19 сентября 2010 года, 04:25

Все! 100%!

Убил 13 часов (с очень небольшими перерывами) жизни на эту самую Epic Battle Fantasy III.

И ничуть об этом не пожалел. **СИ**



Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте subscribe@glc.ru;
   – по факсу 8 (495) 780-88-24;
   – по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь оплату в ноябре, то журнал будешь получать с января.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Подписка **на 6 месяцев с доставкой** стоит 1300 рублей (без подарочного журнала).
Подписка **на 6 месяцев без доставки** с получением журнала самостоятельно в Москве в точке продаж R-kiosk рядом с метро Белорусская, ул.Грузинский вал, д.27-31 – **всего 666 рублей.**

Получить журнал можно будет у продавца с предъявлением паспорта на имя оформившего подписку в течение недели, начиная со следующего дня после дня выхода журнала.

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «   »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

Прошу выслать бесплатный номер журнала

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ______ корпус ______
квартира/офис ____________
телефон (   ) ____________
код
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ЗАНУДНЫЙ FAQ



Художник: MadArtist

? У меня пока нет ни блюрей-плеера, ни PS3, так что кино покупаю по-старинке, на DVD. И вот вчера увидел в магазине коллекционное издание CG-фильма «Обитель Зла: Вырождение». На коробке написано, что там совершенно новые допы и какой-то скетч. Подскажите, стоит ли покупка свеч, если уже есть «предыдущая версия»? Если что – я фанат Resident Evil!

Если фанат – наверняка стоит: почти все бонусы на переизданном диске и впрямь новые, к тому же их не так уж и мало. Но главное – это, конечно, копия скетча – дизайнерского карандашного наброска, изображающего Клэр Редфилд (профиль, анфас и сзади) – на сложенном вчетверо листе формата А4. Жаль, без автографа.

? Слышал, что идет работа над фильмом Sigma Protocol? Это что, киносиквел Alpha Protocol?

На самом деле картина снимается по мотивам романа Роберта Ладлэма The Sigma Protocol и отношения к недавней шпионской RPG не имеет. Однако, учитывая, что прецедент хорошей игры по мотивам фильма по мотивам романа Ладлэма уже есть («Конспирация Борна»), не исключено, что когда-нибудь появится и игра по The Sigma Protocol.

? Чем сейчас занимается Silicon Knights? Будет ли сиквел Too Human?

Начальство Silicon Knights договаривалось с Microsoft насчет трилогии Too Human, и есть версия, что как раз второй (а заодно и третьей) частью этого сериала студия сейчас и занята. Хотя, получив шквал критики в адрес первой части, издатель, вполне вероятно, поставил на сериале жирный крест. Одно время ходила информация, что студия закрывается, но, похоже, в кризисное время ей удалось отделаться лишь относительно небольшим сокращением штата. В прошлом году из стана самих канадских разработчиков пришла весть о том, что в настоящий момент они «заняты несколькими весьма интересными проектами, о которых еще не настало время сообщать прессе». Скорее всего, речь идет о «психологическом триллере от третьего лица» Siren in the Maelstrom, информация о котором просочилась ранее, либо о таинственном совместном проекте с издательством Sega, но ничего пока нельзя утверждать наверняка. Официальный сайт студии и ее блог, тем временем, не обновлялись уже больше года.

? Что это за диск такой появился у нас в магазинах – некое «Полное издание» Assassin's Creed II, причем на русском языке? Вроде, не пиратка, нормальная консольная игра... Но ведь аддоны с русской версией не работают?!

Не работают. Что, впрочем, ничуть, похоже, не смущает российских продавцов, наловчившихся продавать под видом Complete Edition обычный русский диск с приложенными кодами на скачивание аддонов, которые, как вы правильно заметили, с русской версией игры несовместимы. Отдельно, впрочем, в официальную продажу поступило еще и «Специальное издание» (известное в Европе как Special Film Edition) от официального дистрибьютора. В коробке, помимо все того же русского диска, вы найдете DVD с фильмом Lineage без озвучки или субтитров на русском язке. **СИ**

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!
Письмами – на **strana@gameland.ru**.
Твитами – на **@stranaigr**.
SMS'ками – на **8-926-878-24-59**.
Отвечаем с удовольствием на этой странице!



Художник: Xatchett

Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



Spider-Man: Shattered Dimensions

В рубрике «Точка Зрения» постоянные сотрудники видеожурнала Level UP Евгений Закиров и Юрий Левандовский делятся впечатлениями о новой супергеройской саге. Похождения Спайдермена не раз воплощались разработчиками в том или ином виде. Что получилось на этот раз – эпохальный шедевр или вялая посредственность? Обо всем этом – в нашем обзоре.



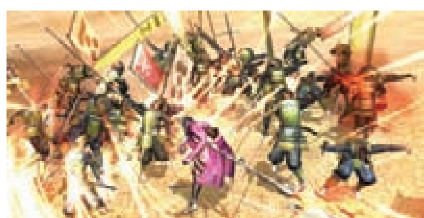
Dead Rising 2

Крошить толпы обезличенных монстров – что может быть слаще и милее? В Dead Rising 2 нам удастся сполна насладиться этим процессом! Комментируют зомбодробительный экшн эксперты нашего видеожурнала.



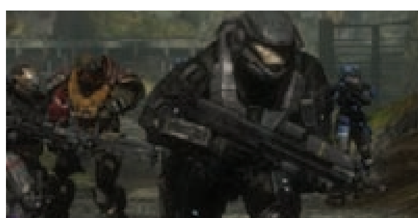
Bitники

В очередной раз поговорим о червях – на этот раз в рамках лучшей ретро-программы бит-поколения. В поле зрения – Earth Worm Jim и море ностальгии!



Sengoku Basara: Samurai Heroes

«Один против тысячи» – придуманный и нежно любимый Koei поджанр экшнов. Удалось ли Capcom отличиться на чужом поле?



Halo: Reach

Кто-то уже успел окрестить Halo: Reach лучшим шутером на консолях. Действительно ли очередное продолжение хита от Bungie настолько великолепно, рассказывает Евгений Закиров.



Хунта

«Хунта» возвращается во главе с новыми ведущими – Сергеем Мельниковым и Евгением Поповым. На этот раз речь пойдет об ограх, врачах и террористических угрозах.

Айя Бреа
Parasite Eve

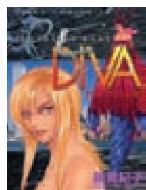
Секрет пылкой геймерской любви к Айе Бреа вовсе не в нарядах, белокурых локонах или непобедимом обаянии. Айя добилась больше: она главный (и единственный!) персонаж «серьезной» jRPG от Square-тогда-ещё-Soft. Двойная неожиданность и двойной риск: женщина, да ещё и взрослая (в то памятное Рождество ей было двадцать пять с хвостиком) – и то, и другое в жанре и по сию пору большая редкость, а уж двенадцать лет тому назад и подавно. И только теперь, когда с этим разобрались, уже можно сказать: Ах! Какая это женщина! Коня на скаку остановит, в горящую избу войдёт... Ну да вы играли, знаете. Но главное – Айя во всех этих чрезвычайных обстоятельствах ни на минуту не перестаёт быть истинной леди, пусть и в обрывках вечернего платья, пусть и с пушкой в руках. Разве только крыс не боится. Даже если это гигантские крысы-мутанты. **СИ**

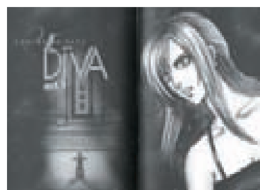
Художник: Анна «Kemushi» Наместник

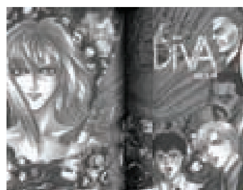
«Нарочитая американка» Айя Бреа в исполнении Тэцуи Номуры напоминает Адрианну Деланей, героиню игры Phantasmagoria (1995).

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..
...вся эта запутанная история с митохондриями началась гораздо раньше, ещё в 1995 году, когда увидела свет книга за авторством Хидеаки Сены. Два года спустя обретший популярность сюжет лег в основу одноименного фильма и лишь в 1998-м был продолжен (именно продолжен, а не пересказан) мэтром Хиронобу Сакагути в экспериментальной «американской jRPG».

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..
...в поддержку игры издательство Square Soft запустило увесистый (свыше 180 страниц) томик черно-белой манги с названием Parasite Eve Diva. Примечательно в нем то, что в качестве сценариста на сей раз выступил автор оригинальной истории Хидеаки Сена. Сегодня эта книжка большой раритет.







Третья игра осчастливит японцев в конце нынешнего года. Айе уже 39, но она не стареет. Митохондрии, вы же понимаете.


VANQUISH™
СТРАНА ИГР
SEGA